

AMIGA

8/9'95

A
M
I
G
A

J
O
K
E
R

ZOKER
DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

GROSSE
SOMMER-DOPPELNUMMER

*Heiße Spiele
cool getestet!*

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

FEARS

COLONIZATION

PAWS OF FURY

WHALE'S VOYAGE II

TURBO TRAX

ZAUBERHAFTES PREVIEW

*Simon
the Sorcerer II*



MIT HEFT
IM HEFT!



DEUTSCHLANDS
MEISTGEKAUFTES
AMIGA-MAGAZIN

ESCOM: DIE ZUKUNFT DES AMIGA

DEMO-SPECIAL

MARKTÜBERSICHT:
TUNING AM A1200

KNOW HOW
10 SEITEN
VOLLER TIPS, CHEATS,
PLÄNE, LÖSUNGEN!

B 30352 E
DM 7,- / str 7,-
öS 56,- / Lit 9600,-
Hfl 9,50 / DR 1200,-
skr 55,-
Nr. 8/9 AUGUST/SEPTEMBER '95



OFFENER BRIEF AN EINEN MÜNCHNER STAATSANWALT

**JOKER
VERLAG**



Sehr geehrter Herr Staatsanwalt,
ich hoffe, Sie nehmen mir diese Form der Korrespondenz nicht übel, doch habe ich eine Informationspflicht unseres Lesern gegenüber. Zudem möchte ich einige Punkte in aller Offenheit und Öffentlichkeit abklären.
Sie sind also vor ein paar Wochen in unserer Redaktion aufgetaucht, begleitet von Polizeibeamten und einem Durchsuchungsbeschluß bezüglich eines Artikels zu einem lange nach Drucklegung beschlagnahmten Kampfsportspiel. Allerdings haben Sie nicht nur die fragliche Ausgabe mitgenommen, sondern gleich auch noch unseren gesamten Lagerbestand der damals aktuellen Heftfolge mit der Begründung, es befände sich „Gefahr im Verzug“. Wäre es nicht einfacher gewesen, ein Heft am Kiosk zu besorgen, um eventuelle „Gefahren“ festzustellen? Gilt der Grundsatz „im Zweifel für den Angeklagten“ etwa nicht mehr? Es scheint so, da, ohne uns vorher zu informieren, auch noch veranlaßt wurde, daß Polizeibeamte die Hefte vereinzelt an Kiosken beschlagnahmten, was natürlich zu einer großen Verunsicherung seitens des Handels führte. Dort wollte man sicherheitshalber unsere gesamte Auflage einziehen, obwohl sich Verlag und Redaktion nichts haben zuschulden kommen lassen!

Nachträglich wurde uns mitgeteilt, daß Sie nunmehr hinter einer Annonce für Erotik-Software ein pornographisches Programm vermuteten. Als auch dieser Verdacht durch Überprüfung zu unseren Gunsten ausgeräumt werden konnte, wurde die Bewerbung eines indizierten Spiels moniert – das im dafür relevanten Jugend Medien Schutz-Report der BPS unter anderem Namen und einem falschen Hersteller angeführt ist! Unsere Magazine wurden nur mit der Auflage wieder freigegeben, diese Stellen zu schwärzen, dazu noch indizierte Titel im Test-Index, obwohl die Rechtsauffassung, daß eine solche Erwähnung einer Werbung gleichkäme, doch gelinde gesagt umstritten ist. Die dadurch anfallenden Kosten sind erheblich, der von uns erlittene finanzielle Schaden beziffert sich auf einen fünfstelligen Betrag, auch wenn der wirtschaftliche Supergau gerade noch vermieden werden konnte. Vom damit verbundenen Rufmord gar nicht zu reden...
Gestatten Sie mir daher ein paar persönliche Anmerkungen: Wir produzieren keine Spiele, wir rezensieren sie nur – und wären froh, wenn es sich dabei stets um in jeder Beziehung unbedenkliche Produkte handeln würde. Denn auch und gerade uns liegt der Jugendschutz am Herzen, würde es Magazine wie das unsere nicht geben, würde der Konsument gänzlich unvorbereitet mit Programmen jeder Art konfrontiert. Daß diese Produkte manchmal nicht den Anforderungen eines guten Geschmacks entsprechen, ist unbestritten; ob sie jedoch, wie im Falle des beschlagnahmten Kampfsportspiels, rechtlich mit Kinderpornographie oder NS-Propaganda auf eine Stufe zu stellen sind, darf doch zumindest als umstritten gelten. Wir haben uns jedenfalls in keiner Weise schuldig gemacht. Schuldig macht sich in meinen Augen, wer sich auf Kosten der Steuerzahler maßlos in seinen Mitteln vergreift, Unschuldige ohne vorherige Prüfung in ein schräges Licht rückt und durch Heraufbeschwörung großer wirtschaftlicher Schäden bedenkenlos die Arbeitsplätze fleißiger Bürger gefährdet. All das mag Recht sein, mit Gerechtigkeit hat es nichts zu tun – und mit Jugendschutz eigentlich erst recht nicht.

Hochachtungsvoll,

M. Labiner

Michael Labiner

E
P
I
T
O
R
I
A
L

Ihr

JOKER VERLAG – Inh. Michael Labiner, Mitglied der Industrie- und Handelskammer, 85830 Grasbrunn, Bretonischer Ring 2, Tel. Verlag: 089/46 37 00, Tel. Redaktion: 089/46 38 23, Telefax: 089/4 60 49 77 – Bankverbindung: Bayerische Vereinsbank, Kto. 2547680, BLZ 700 202 70 – Gerichtsstand München

WAL-FAHRT: Der Space-Wal ist wieder unterwegs! Ob die Austronauten von NEO mit dem neuen Genremix **WHALE'S VOYAGE II** einen Meilenstein ins All geschossen haben, verrät der Exklusiv-Test auf den

Seiten 16/17



WHALE'S VOYAGE II

PERSPEKTIVEN: Im **INTERVIEW MIT ESCOM** haben wir die neuen Commo-Eigner nach der Zukunft des Amigas ausgefragt, und die **MARKTÜBERSICHT: TUNING AM A1200** darf ohnehin kein AGA-Amigo verpassen! Harte Worte und noch härtere Ware auf den

Seiten 74/75 und 92/93

MARKTÜBERSICHT: ZUBEHÖR FÜR DEN A1200



A4000 IM NEUEN TOWER-GEHÄUSE



DEMOS VOM FEINSTEN

SHOW-TIME: Steht Ihr auf schicke Demos? Klar, wer nicht! Deshalb wartet in dieser Ausgabe neben den regulären Vorstellungen der neuesten Digi-Shows noch ein **DEMO GALERIE SPECIAL** zu einem ganz besonderen Szene-Event!

Seiten 46 bis 49

INTERVIEW

Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Mixer	7
Borgis Branchengeflüster	8
Newsflash:	
Switchworld	12
Wheelspin	12
Preview:	
Speris Legacy	13
Simon the Sorcerer II	64
Mailbox	24
Krieger-Comic	30
Up & Down	40
Preisausschreiben:	
Action am Amazonas	42
PD-Box	44
Demo Galerie	46
Demo Galerie Special:	
Die Nexus-Party	48
Ruhmeshalle	50
Brork-Comic	50
Know How	51
Know How Index	60
Joker-Index	62
Der große Sonderteil:	
Amiga CD-Joker	63
Interview:	
Was macht eigentlich... Escom mit dem Amiga?	74
Impressum	76
Joker Galerie	78
Aktion Lesertest:	
Rings of Medusa Gold	80
Klassiker:	
Wing Commander	87
Budget-Bühne	88
Joker-Comic	90
User Club:	
Marktübersicht: Tuning am A1200	92
Kicker-Cup	94
Radio- und TV-Tips für Freaks	96
Kleinanzeigen	97
Computer-ABC	102
Stromausfall:	
Aventurien	104
Das feuchtfröhliche Bierspiel	105
Coin Op	106
Joker-Shop	108
Vorschau	110
Inserenten	110
Bezugsquellen	110

Software im Test

Abenteuer

Dreamweb (ECS)	86
Der Seelenturm (CD)	66
Erben der Erde (CD)	68
Flight of the Amazon Queen (ECS)	82
Whale's Voyage II (ECS)	22

Action

Fears (AGA)	16
Paws of Fury (ECS)	18
Virocop (AGA/ECS)	38

Demos

Cubic Dream (AGA)	47
Drugstore (ECS)	46
Hydrocephalus II (AGA)	46
Impossible Possibility (AGA)	47
Response (AGA)	46

Geschicklichkeit

Base Jumpers (CD)	70
Whizz (ECS)	86

Simulation

Colonization (ECS)	32
Der Meister (AGA/ECS)	36
ranTrainer (ECS)	36

Sport

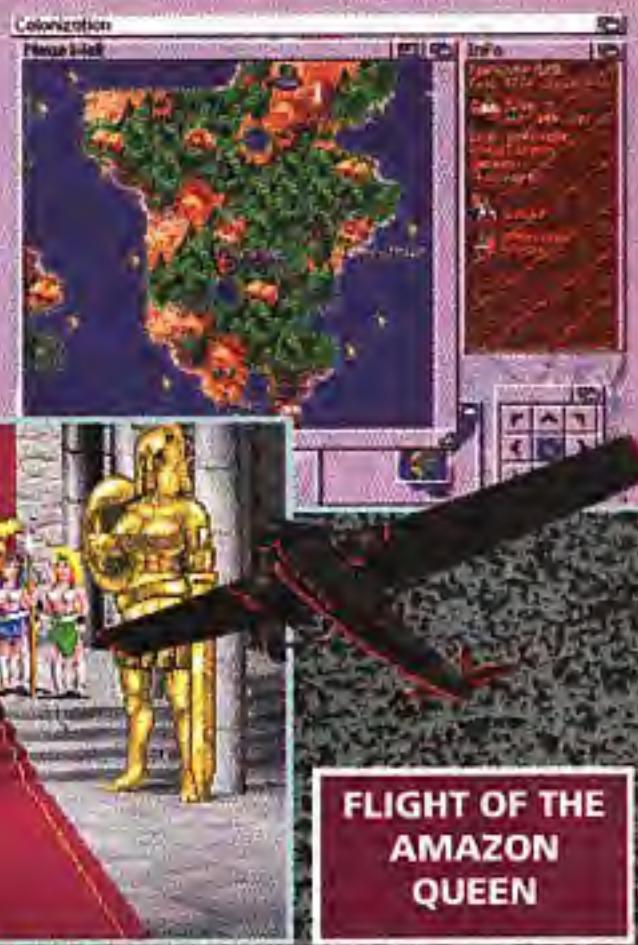
Sensible Golf (ECS)	84
Rally Championships (AGA/ECS)	20
Turbo Trax (ECS)	14

Verschiedenes

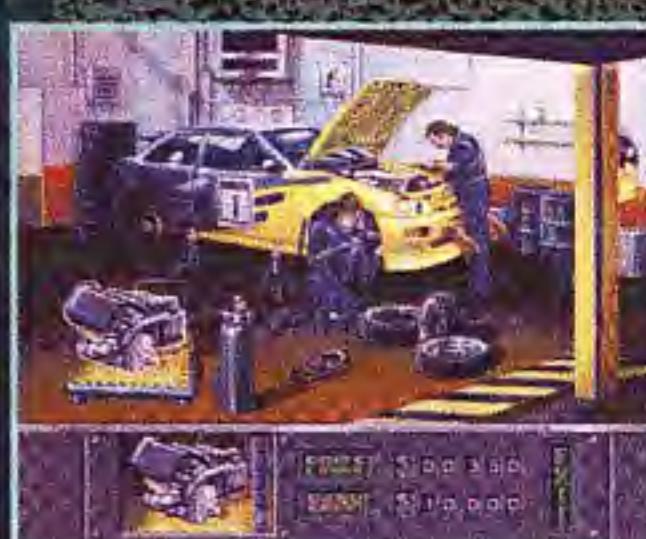
Arcade-Spiele	106
Brettspiele	104
Budget-Games	88
PD-Games	44

HIGHLIGHTS: Frisch aus dem Konverter servieren wir Tests zu den Amiga-Versionen der PC-Bestseller **COLONIZATION** und **FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN!** Neue Welten und witzige Abenteuer auf den Seiten 32/33 und 82/83

COLONIZATION



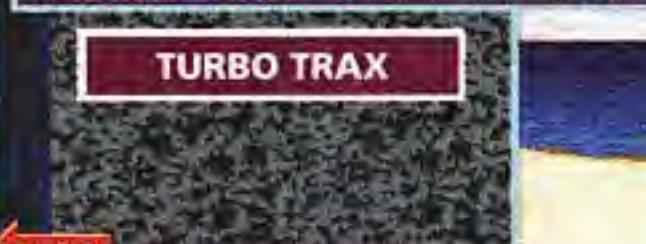
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN



SCHWEISS & TRÄNEN: Rast über die Pisten von **TURBO TRAX** oder haut putzigen Knuddeltierchen bei **PAWS OF FURY** auf die Plüschnasen – aber lest auf alle Fälle zuvor die Tests auf den Seiten 14 bzw. 18

90 COMPUTER 3/83

TURBO TRAX

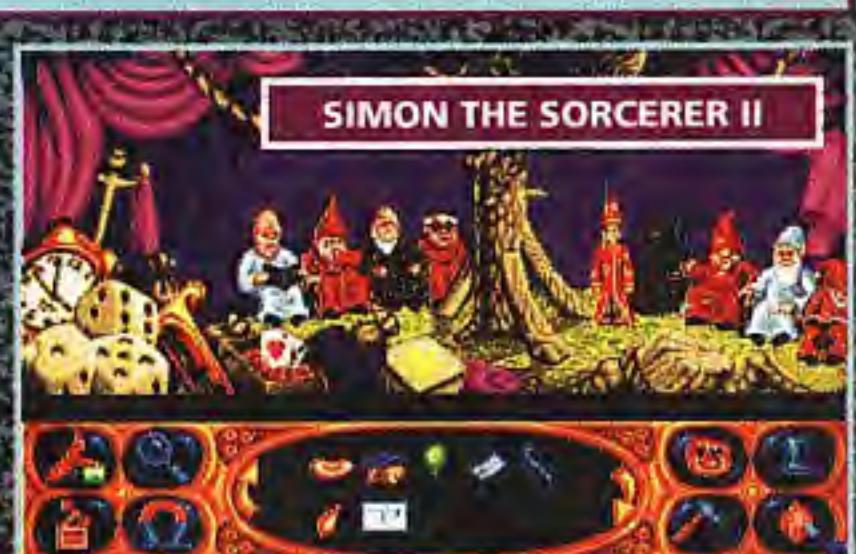


PAWS OF FURY



MULTIMEDIA: In der neuesten Ausgabe unseres Hefts im Heft findet der Silber-Fan wieder alles, was sein Schiller-Herz begehrte, also etwa Tests zu aktuellen CD-Umsetzungen, News und natürlich das große Preview zum heiß ersehnten Gag-Adventure **SIMON THE SORCERER III!** Also, nichts wie ab zum **AMIGA CD-JOKER** auf den Seiten 63 bis 72

SIMON THE SORCERER II



BETRIEBSGEHEIMS



Wer Michaels offenen Brief auf der Editorial-Seite gelesen hat, der weiß um die Probleme, mit denen wir derzeit zu kämpfen haben – hier ein paar Anmerkungen zur Rechtslage, um aufzuzeigen, wie prekär die Situation tatsächlich ist.

In der Praxis haben die Folgen einer solchen „Hexenjagd“, wie sie von der Münchner Staatsanwaltschaft inszeniert wurde (wie Ihr auf dem Foto sehen könnt, waren ja nicht nur wir von den Vorgängen betroffen), nämlich die Verlage nahezu allein zu tragen – selbst wenn sie keinerlei Schuld trifft. Denn auch wenn

ein im Heft besprochenes oder beworbenes Programm erst *nach* der Drucklegung indiziert oder gar beschlagnahmt wird, kann Justitia diese Ausgabe aus dem Verkehr ziehen. Sollte das zu Beginn der Angebotszeit geschehen, entsteht dem am Vorgang eigentlich völlig unschuldigen Verlag ein u.U. ruinöser Schaden, der in die Hunderttausende gehen kann; Arbeitsplätze und ganze Existenzen sind gefährdet etc.! Nicht umsonst wurden derart drastische Maßnahmen aufgrund der völligen Unverhältnismäßigkeit bislang vermieden...

Doch es kann noch schlimmer kommen: Stellt Euch vor, ein Spiel wird im Test mit einem Hit bewertet und später z.B. wegen Gewaltverherrlichung verboten. Nun könnte ein übereifriger Gesetzesüter (von denen scheinen wir ja genügend zu haben) auf die Idee kommen, daß, rückwirkend betrachtet, auch der Test

selbst gewaltverherrlichend sei – und deshalb das Magazin, in dem er erschienen ist, vorausindizieren. Bei der englischen Publikation „Computer & Video Games“ wurde dies schon mal für ein Jahr gemacht. Damit darf der Titel für den fraglichen Zeitraum nicht mehr am Kiosk aufliegen und wäre ruiniert; mit ihm vermutlich der gesamte Verlag! Kurzum, unter solchen Umständen ist es fraglich, ob Spiele weiterhin rein nach qualitativen Gesichtspunkten bewertet wer-

den können; demnächst werden wohl auch (fragliche) moralische Aspekte in die Tests einfließen müssen, da die Redakteure andernfalls ihre Existenz riskieren. Wie nicht zuletzt die aktuelle Teststatistik zeigt, haben wir uns diesem Diktat noch nicht gebeugt, aber wer weiß, wie's weitergeht? Übrigens: Mit einem Abo unterstützt Ihr nicht nur uns, sondern stellt auch sicher, Euren stets unabhängigen und objektiven Joker in jedem Fall zu erhalten.

DIE AKTUELLE TESTSTATISTIK

Absolute Katastrophe	(00%-10%)	0
Katastrophe	(11%-20%)	0
Total zum Vergessen	(21%-30%)	0
Zum Vergessen	(31%-40%)	1
Muß nicht sein	(41%-50%)	3
Nix Besonderes	(51%-60%)	2
In Ordnung	(61%-70%)	1
Schwer in Ordnung	(71%-80%)	6
Erste Sahne	(81%-90%)	5
Megastark	(91%-100%)	1
Hit-Ausbeute		3
Megahits		1

mirox communication GmbH
Industriestr. 10
53842 Troisdorf-Oberlar

Tel. 02241-42679
oder 0171-3256677

PREISLISTE

kostenlos anfordern!

System angebaut!

Handelsanfragen erwünscht!			
DOPPELPAK	SIM	DV	69
DREAMWORLD	ADV	DV	68
EVASIVE ACTION	SIM	DV	57
ERDEN DER ENDEN	ADV	DV	69
FELDIE OF GLORY	STR	DV	43
FIFA INTERN. SOCCER	SPD	DV	50
FINAL OVER-A. SP. CR.	SPD	DV	34
FLIGHT OF THE ANA	ADV	DV	62
FORMULAR ONE GRA.	SPD	DV	79
GRAFTGOLD	ROL	DV	48
GUARDIAN	777	DV	59
GUNSHIP 3500	SIM	DV	68
HANSE - DIE EXPEDIT.	SIM	DV	48
HATTRICK	GM	DV	68
HEMDALL 2	ADV	DV	61
HISTORIYLINE 1914-1918	DV	DV	52
INCIDENT UNTIL CAU.	ADV	DV	68
ITS INTERNAL CRICKET	SPD	DV	55
JUNGLE STRIKE	ACT	DV	59
KICK OFF 3 - EUROPE	SPD	DV	52
KID CHAOS	ACT	DV	58
KINGDOMS OF GERM.	STR	DV	68
KINGPIN - BOWLING	SIM	DV	32
KINGST. QUEST 6	ADV	DV	64
KULT OF SPEED	SIM	DV	62
LEMMINNS 3	GES	DV	58
LOLLYPOP	GES	DV	62
LORE OF THE REALM	SPD	DV	52
LOTH. MAT. S. SOCCERSPO	SPD	DV	68
MAO NEWS	SIM	DV	68
MAO NEWS EXTRABL.	ZUS	DV	43
MARVIN'S MARV. AD.	ADV	DV	62
MICRO MACHINES	SIM	DV	48
MR. NUTZ	GES	DV	52
NEW W. OF LEMMINNS	GES	DV	59
NORDLANDER	SIM	DV	62
OLDTIMER 2	SIM	DV	68
OVERLORD	SIM	EV	62
PINBALL FANTASIES	SIM	DV	55
PIZZA CONNECTION	SIM	DV	79
POWERDRIVE	SIM	DV	69
AMIGA 1200 / 4000			
ALADDIN	GES	DA	62
ALIEN BREED 30	ACT	DA	59
BALDIES	STR	DA	64
BING!	SIM	DA	65
BLOODNET - A CYBER.	ADV	DA	64
CIVILIZATION	STR	DA	68
DAWN PATROL	SIM	DA	62
DER SCHATZ IM SLS.	ADV	DA	66
DREAMWORLD	SIM	DA	66
DREAMWORLD-SUCH	GES	DA	64
FLITE 3 - FRONTIER	SIM	DA	65
FIELD OF GLORY	STR	DA	65
FRONTLINES	STR	DA	62
GAWIN PATROL	SIM	DA	62
HATTRICK	SIM	DA	62
HATTON	SIM	DA	62
HAWAIIAN SURF	SPD	DA	62
HIGH SEAS TRADERS	STR	DA	62
JUNGLE STRIKE	ACT	DA	64
KÖNIGS QUEST 6	ADV	DA	64
KÖNIG DER LÖWEN	GES	DA	62
KÖNIG DER LÖWEN	GES	DA	62
LORDS OF THE REALM	STR	DA	62
MAGIC OF ENDORA	STR	DA	62
MORPH!	GES	DA	62
NEW W. OF LEMMINNS	GES	DA	57
OLDTIMER 2	SIM	DA	65
OVERLORD-D-DAY	SIM	EV	62

Schnellversand gegen Aufpreis. Versandkosten inkl. Nachnahme 10,40 DM, Vorkasse (EC-Scheck) 7,50 DM. Lieferung: Ausland entfallen. Einige Spiele (z.B. waren bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar; Auslieferungszeitraum ertragbar). Preisänderungen, Irrtum und Lieferung vorbehalten. Vorbestellung von Spielen nehmen wir an. Kein Ladenverkauf. Abholung nach telefon. Ablösung nach telefon. Ablösung nach telefon.

Bestelltelefon: 0771 64440

AM AGA CD¹²

Alien Olympics	59,97	52,77
All Terrain Racing	46,17	46,17
Baldies	59,37	59,37
Banshee	41,17	52,77
Base Jumpers	39,97	39,97
Bazooka Sue	79,17	
Bling	79,17	85,77
Bloodnet	50,37	56,97
Bureau 13	55,97	55,97
Campaign 1 od. 2 (B)	32,97	
Classic Collection	46,17	(Flashback, Another World, Cr. for a Corpse, Future Wars, Operat Stealth)
Colonization	55,77	55,77
Cyberwar		
Dawn Patrol	65,97	
Der Seelenturm	65,97	65,97
Die Nordländer	59,37	
Dragon Stone	59,37	59,37
Dream Web	66,07	66,97
Dungeon Master 2	65,97	55,97
Elite III		59,37
Erben der Erde	52,77	56,37
F1 World Champ.chip	65,97	
Fears	65,97	35,97
Fifa Soccer	56,77	
Flashback (E)	26,37	
Flight od. Am. Queen	65,97	65,97
Grand Prix Editor	32,17	
High Seas Trader	65,97	35,97
Hollywood Pictures	65,97	72,17
Lost Eden		
Mad News	65,97	35,97
Marvin's M. Advent		59,37
Mega Race		79,17
Oldtimer	65,97	35,97
Paws of Fury	52,77	52,77
PGA Tour Golf	52,77	59,37
Pinball Illusions		59,37
Rally Championships	46,17	46,17
Red Earth	26,37	
Reunion	59,37	59,37
Road Kill		59,37
Sensible Golf		65,97
Sensible W.o. Soccer	65,97	
Shadow Fighter	52,77	52,77
Sim City 2000		35,97
Simon 1. Sorcerer 2	79,17	79,17
Skeleton Crew		52,77
Subwar 2050		35,97
Super Skidmarks	39,57	52,77
Super Streetfigh.	59,37	59,37

QUICKSOFT GMBH

Am Roppenschneller 16

78185 HÜFingen

Fon: 0771/64440

Fax: 0771/64449

65,97

Super Skidmarks

39,57

Grand Prix

32,97

Der Game-Editor nur bei uns für zum Erfolgsspiel Grand Prix von Micropose: F1GP-Editor

Lieferung per Fotobuchnahme. zzgl. 12 DM Vorauskasse (Scheck); 9 DM Versandkosten ab 250 DM. 5 DM Mindestmengenzuschlag bei Bestellungen unter 50 DM. Für Druckfehler und Irrtum keine Gewähr.

VIDEOPR



stadt Köln - doch hat die bewährte Computer-Show rund um den Dom jetzt Konkurrenz aus Bavaria bekommen!

Veranstaltet von der Messe München GmbH, findet nämlich auf dem Ausstellungsgelände der bayerischen Landeshauptstadt vom 24. bis 26. November die bits & fun '95 statt, ein brandneues Privatuser-Happening. Abgedeckt werden die

Nicht mehr lang, und Deutschlands Zocker rüsten wieder zum Aufbruch in die traditionelle Messe-

Themen Spiele, CD-ROM, Grafik-, Audio- und Multimedia-Anwendungen sowie alles, was damit zusammenhängt. Exakt dieselbe Zielgruppe trifft sich kurz zuvor auf der eingangs angesprochenen Computer '95 auf dem Kölner Messegelände vom 10. bis 12. November. Hier wie dort wurden vorläufig noch keine exakten Daten bezüglich Eintrittspreis, Aussteller oder etwa der Anzahl der besetzten Hallen genannt, aber soviel steht fest: Wer nach Köln kommt, wird wieder einen Joker-Stand finden!

bits & fun '95



PIXEL-BESCHLEUNIGER

So leistungsfähig die Amiga-Grafik auch ist, ein gewisses Defizit in Sachen 3D-Optik läßt sich nicht verleugnen. Doch damit könnte bald Schluss sein: Jens Schönfeld hat eine erstaunliche Mini-Grafikkarte entwickelt!

Das Teil wird zwischen den Monitorport und das Sichtgerät geschaltet und stellt dem Spiele-Programmierer dann auf jedem Amiga-Typ einen „Chunky Pixel“-Modus zur Verfügung – also just jenen Modus, der dem Grafik-Chipsatz bisher fehlt und der die Programmierung von bunter, texturierter 3D-Optik um vieles beschleunigt bzw. vereinfacht. Nun müßten sich bloß noch Spielehersteller bereit erklären, entsprechende Powergames zu entwickeln. Oder besser noch, Escom legt die nur ca. 60,- DM teure Hardware einfach jedem künftigen Amiga-Rechner bei, und Spiele-Neuentwicklungen können vom Vorhandensein einfach ausgehen! Wie es auch kommen mag, ein ausführlicher Check dieser sinnigen (vorläufig noch namenlosen) Erweiterung folgt jedenfalls in der kommenden Ausgabe. Wer vorab schon Näheres wissen möchte, kann aber gerne in der Redaktion anfragen.



Eigentlich sollte der Nachfolger zu Mirages erfolgreicher Robbi-Keilerei „Rise of the Robots“ ja bereits im Oktober die Händlerregale zieren, doch daraus wird vorerst nichts...

Anlässlich der Präsentation eines bereits sehr fortgeschrittenen Rise 2 - Resurrection-Vorab-musters in der Redaktion mußte der Hersteller nämlich eingestehen, daß sich Verbesserungen bzw. Unterschiede zum Original oder der Genre-Konkurrenz arg in Grenzen hielten – doch

der nun auf Februar 96 verschobene Starttermin läßt den Programmierern ja genug Zeit zum Überarbeiten des Gameplays. A500- bzw. A1200-Versionen sind übrigens (entgegen anders lautenden Meldungen) nicht geplant, vielmehr wollen sich die Blechköpfe nur noch auf Schillerscheibe an die Dioden gehen.



KEINE HEXEREI

Ein kleiner Lapsus schmälerte den Nutzwert des Artikels Schummeln leichtgemacht: Die im User Club der letzten Ausgabe abgedruckte Shell-Zeile zur Umrechnung von Dezimalzahlen ins Hexadezimal-Format gilt bloß für die aktuellen OS-Versionen, während User mit dem betagten Kick 1.3 unter der Haube ersatzweise folgendes Kommando benutzen: eval [Dezimalzahl] lformat "%X8*n". So, jetzt kann sich die Welt wieder weiterdrehen...

BORGES

BRANCHEN

SIERRA SCHLUCKT IMPRESSIONS

Große Fische fressen kleine Fische: Der amerikanische Spielerloss SIERRA ONLINE hat diesen Sommer die Stratego-Spezialisten von IMPRESSIONS gekauft!

Schon die nächsten IMPRESSIONS-Titel („Caesar II“ und „Space Bucks“) sollen nun unter dem SIERRA-Label vermarktet werden, was für unsereins den Vorteil hat, daß Strategen ab sofort auch in den Genuß der Servicedienste von SIERRA DEUTSCHLAND kommen – die Profi-Abenteurer unterhalten nämlich einige interessante Telefonnummern in Teutonia: Unter 06103/99 40 40 gibt es Spieldaten am Telefon, 06103/99 40 41 klingelt die Mailbox aus dem Bett, und wer 0190/51 56 16 wählt, erhält Hinweise zu „Woodruff“, „King's Quest VII“ und „The Last Dynasty“. Bleibt nur zu hoffen, daß die Impressionisten jetzt nicht der Unsitte ihrer neuen Mutter folgen und auf Amiga-Titel verzichten...

ASCON ZIEHT UM

Die Spezialisten für optisch opulente Wirtschaftssimulationen bewohnen seit kurzem neue Räumlichkeiten – laut Geschäftsführer HOLGER FLÖTTMANN eine direkte Folge des ASCON-Wachstums im letzten Jahr.

Im Zuge des Umzugs sollen auch gleich ein Tonstudio sowie eine Blue Screen-Anlage angeschafft werden, und warum auch nicht? Immerhin gebietet ASCON nun über stolze 40 Mitarbeiter, welche derzeit an der lang erwarteten „Elizabeth I.“, dem Formel-1-Manager „Pole Position“ sowie einer bislang noch namenlosen Heli-Sim feilen. Die Ergebnisse sollen noch im Laufe des Jahres erscheinen.



Sissy im neuen Ascon-Büro?

BASLER STÜRMT FÜR CENTREGOLD

Der deutsche Ableger des in Birmingham ansässigen CENTRE-GOLD-Konzerns (zu dem u.a. U.S. GOLD und CORE DESIGN gehören) hat Bremens Torschützenkönig MARIO BASLER unter Vertrag genommen!

Die Zentralgöldner wollen ihren Mario als Zugpferd vor den Karren von „Fever Pitch Soccer“ spannen, indem der Starkicker einen prozentualen Anteil am Verkaufserfolg des Spiels erhält. Um diesen zu sichern, posiert der Werderaner in Anzeigen und auf der Verpackung, außerdem darf CENTREGOLD ein Preisausschreiben veranstalten, bei dem der Gewinner zusammen mit zehn Freunden eine private Trainingsstunde mit Super-Mario abzockt. Darüber hinaus sind auch noch Fernsehauftritte und Handelsaktionen mit dem Spitzenstürmer geplant.



Mario hat gut lachen...



Sierra-Mama
Roberta Williams hat Nachwuchs bekommen...



BRANCHEN

ATTIC KOOPERIERT MIT MANYK

Noch eine Ehe: Die Albstädter Rollenspiel-Schmiede ATTIC hat einen Vertriebsvertrag mit der in London ansässigen Firma MANYK LTD. von KEITH WADHANS geschlossen.

Der Deal mit dem ehemaligen Mitarbeiter der ADVENTURESOFT-Vorgängerin HORRORSOFT („Elvira“) bezieht sich zunächst nur auf den Amiga-Titel „Fears“, der auch für das CD² erscheinen soll. Mehr zu diesem Spiel im Exklusiv-Test in dieser Ausgabe!



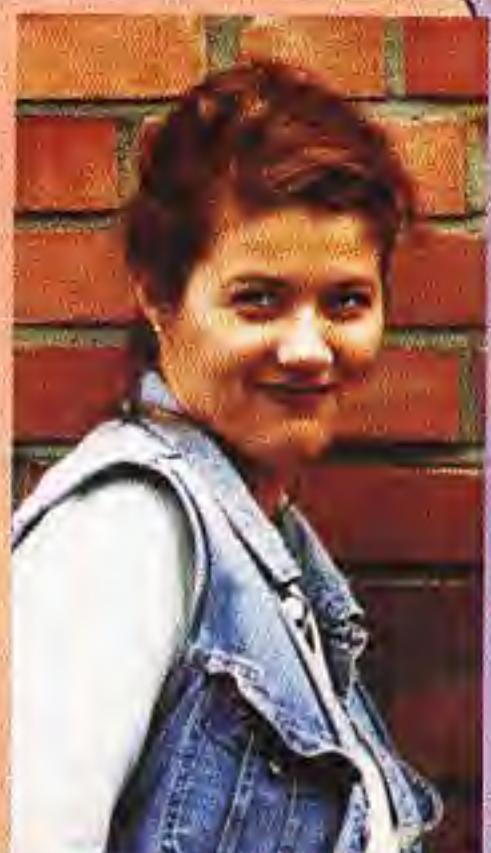
Attic-Chef Guido Henkel hat keine Angst vor „Fears“

MICHAELIS WANDERT AUS

FRANK MICHAELIS, vormals Product Manager bei der MICROPROSE-Niederlassung in Gütersloh, wechselt nach Baltimore, um dort im Hauptquartier des Simulations-Giganten im selben Job weiterzumachen. Gute Reise, Frank!

TRAUM-HOCHZEIT

An diesem Branchengeflüster hätte Linda de Mol sicher ihre Freude, denn es ist auch noch ein wahrhaftiger Bund fürs Leben zu verkünden: MICHAEL NÜRNBERG, seines Zeichens Marketingleiter der deutschen INFOGRAMES-Vertretung, und die ebenfalls im Werbefach tätige JUDITH HARTMANN, Tochter der JOYSOFT-Inhaberin GABRIELE HARTMANN, haben sich das Jawort gegeben. Herzlichen Glückwunsch!



Hier kommt die Braut!

WHEELSPIN & SWITCHWORLD

Schwarze Legenden, goldige Games: Bei Black Legend will man den Amiga bald mit einem weiteren Racer und ganz neuen Ballerdungeons verwöhnen – mal sehen, was da so über den Ärmelkanal schippern wird...

WHEELSPIN

Dieses Autorennen erinnert zwar auf Anhieb an „Skidmarks“ von Acid Software, doch schon vor dem Startschuß läßt sich vermuten, daß die englischen Flitzer ihren neuseeländischen Konkurrenten in Sachen Optik und Gameplay wohl den Auspuff zeigen können: Bis zu zwei Hobby-Raser dürfen sich einen der vier Startplätze sichern, hinter die übrigen Lenkräder klemmt sich der Compi. Nach Wahl der Rundenzahl pickt man sich sein Alter ego aus acht Pi-



loten heraus, die neben schönen Comic-Konterfeis auch unterschiedliche Fahrkünste mitbringen. Je nach Liga geht es dann in einem Buggy, Landrover oder aerodynamischen Sportwagen auf Punktejagd. Ergatterte Preisgelder investiert der Straßenfeger dabei in jeweils vier Motoren-, Reifen- und Stoßdämpfermodelle, um seinen Untersatz perfekt auf die verschiedenen Streckenverhältnisse abstimmen zu können.

Die zehn detailreich gerenderten und farbenprächtig gestalteten Pisten dürfen auch anspruchsvolle Piloten voll überzeugen, genau wie die fetzige Musik nebst den stimmigen Sound-FX. Auch die Steuerung funktionierte bereits beim Vorab-Muster prächtig, problemlos schlittert man selbst um die schärfsten Kurven. Ob die ECS- und AGA-Boliden schließlich halten, was der erste Trainingslauf versprach, wird die ausführliche Testfahrt im nächsten Joker zeigen.

SWITCHWORLD

Der „Duum“-Boom hält unvermindert an: Konnten die ersten Versuche, das Feeling des indizierten DOSen-Klassikers an der „Freundin“ rüberzubringen, noch als eher mäßig bezeichnet werden, durften dank „Fears“ zumindest die AGA-Amigos bereits durch Spitzendungeons schleichen – dank Black Legend soll man demnächst aber auch am Standard-Amiga in den Genuß soft scrollender Ballerkerker kommen. Nach dem grafisch nicht ganz so anspruchsvollen, aber rasant schnellen „Behind the Iron Gate“ will Switchworld nämlich fein texturierte und ungeheuer umfangreiche Gemüter auf ECS-Rechner zaubern, in denen es Lichtquellen mit Distanzwirkung, animierte Wände, Böden, Objekte und vieles mehr zu bestaunen gibt! An tödlichem Handwerkszeug zum Monstermeucheln wird dabei natürlich ebenfalls kein Mangel herrschen.

Auch in puncto Technik werden schwerste Geschütze aufgefahrt, denn durch frei wählbare Auflösungen von 320 x 192 bis 32 x 32 Pixel und abschaltbare Decken- und Bodentexturen soll sich das Programm problemlos jeder Hardware anpassen. Grafikkartensupport, eine Link-Option für zwei Rechner sowie ein digitaler Soundtrack in der CD-Version sind ebenfalls geplant. Kurzum, die Fans dieses Genres dürfen sich auf einen heißen Herbst gefaßt machen! (st)



SPERIS LEGACY

Einst waren die Actionadventures eine Domäne des Amigas, doch zuletzt hat sich da, abgesehen von „Seelenturm“ und „Dragonstone“, nur noch wenig getan. Dank Team 17 wird sich aber bald wieder was tun!

R echt so, immerhin blieb Black Legends feiner „Seelenturm“ ja den AGA-Aktionisten vorbehalten, während Core Designs „Dragonstone“ nur eher mäßige Abenteuerkost lieferte. Diesem unerquicklichen Zustand wollte Team 17 zunächst mit „Witchwood“ ein Ende bereiten, doch ging das Projekt seit unserem Januar-Preview den Weg alles Irdischen, Schwamm drüber, denn nun haben die Engländer das junge Programmerteam Binary Emotions verpflichtet, sich „The Legend of Zelda“ und „Secret of Mana“ anzusehen und aus diesen SNES-Hits ein tolles Joystick-Abenteuer für den Amiga zu destillieren. Was einst auf der Konsole und später auch in Form diverser Konvertierungen neue Maßstäbe im Genre setzte, soll demnächst die Herzen der Amigos höher schlagen lassen – also etwa knallbunte Japano-Optik in schräger Draufsicht-Perspektive oder dramatisch-düstere Begleitmusik, die sich flexibel der jeweiligen Spielsituation anzupassen vermag. Der Spieler wird dabei in die Haut des Fantasy-Protagonisten Cho schlüpfen, um das Königreich Speris zu durchwandern und unterwegs von den Schergen des bösen Gallus zu befreien. Die Spannbreite der anzutreffenden Monster soll von S bis XXL reichen, und natürlich wird man gemäß einer alten Heldentradition die verschiedensten Waffen, Zaubersprüche und sonstige Sammel-Items finden.

Soviel zur Action, was nun die Abenteuer betrifft, wird es auch friedliche Quests, freundliche Dialoge mit intelligenten NPCs sowie selbstnuschelnd jede Menge Denksport in Form kleiner Puzzleteien geben. Und damit sich das Durchspielen wirklich lohnt, verspricht das Programmierteam eine packende Story im frustarmen Game-design ohne Sackgassen – ein ansprechendes Intro und eine entzückende Endsequenz will man noch drauflegen. Im übrigen darf man sich als Besitzer eines AGA-Rechners auf mehr Farben und zusätzlichen Sound freuen, während auch ECS-Amigas bereits in den Genuss von butterweichem Scrolling und vielen hübschen Grafikeffekten kommen. Das Sahnehäubchen auf dem leckeren Cocktail aus Action und Knobelei soll dann das ausgeklügelte Echtzeit-Kampfsystem sein, welches bequemes Handling mit viel Freiraum für Eigeninitiative verbindet: Wird ein Gegner etwa von hinten angegangen, so ist das zwar kaum fair, dezimiert seine Hitpoints aber um so schneller... So, und wenn wir zum guten Schluß noch verraten, daß ein großes, weil stolze zwölf Gebiete und rund 1.200 Screens umfassendes Spielareal voller liebevoller Details die Motivation unter Dampf zu halten verspricht, dann können wir wohl damit rechnen, Euch für die nächste Ausgabe wieder als Leser zu gewinnen – immerhin steht der vielversprechende „Zelda“-Ableger dann ja zum endgültigen Test an. (rl)



Turbo Trax

Braucht der Amiga nach „All Terrain Racing“, „Roadkill“ und Konsorten wirklich noch eine weitere Draufsicht-Raserei? Die Piloten bei Arcane Entertainment scheinen es jedenfalls zu glauben...

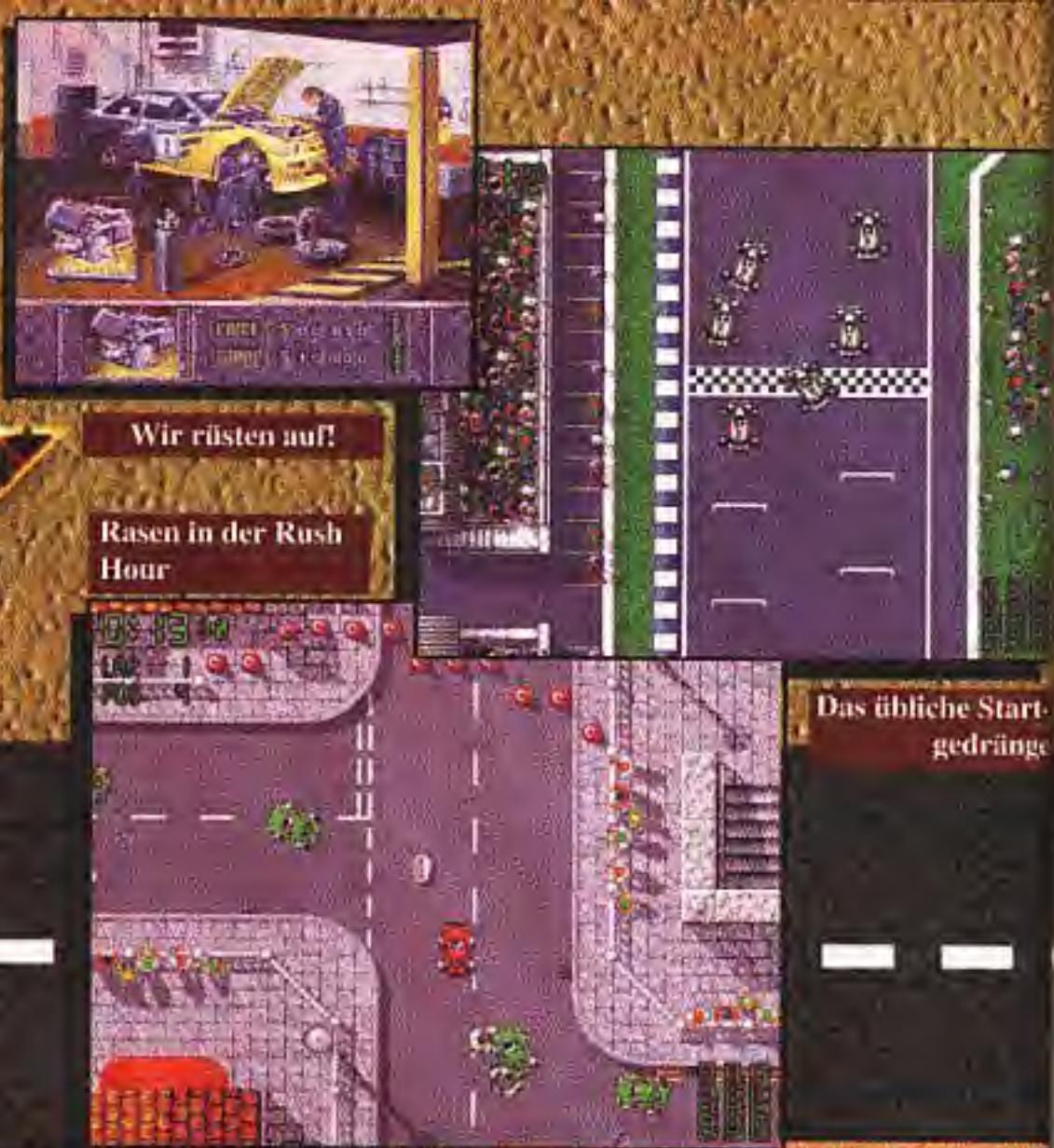
Wir sind nicht ganz so überzeugt davon, denn Turbo Trax vermag das Vollgas-Genre kaum neu zu definieren, vielmehr hat man nahezu alle der gebotenen Features schon in der einen oder anderen Amiga-Raserei gesehen. Andererseits vermag ein gelungener PS-Cocktail aus erlesenen Genre-Zutaten ja auch einen Geschwindigkeitsrausch zu verursachen; nehmen wir also mal einen kräftigen Schluck aus dem Tank:

Bereits auf den ersten Blick sticht das turboschnelle Scrolling der detaillierten 32-Farben-Optik mit klar erkennbarem Straßenverlauf ins Auge; anders als bei „All Terrain Racing“ sind hier Piste und Pampa stets gut zu unterscheiden. Das fehlende Streckenradar wird somit kaum vermisst, wenn man vereiste Kurven am Polarkreis umschlittert, Ölspuren auf der City-Autobahn kreuzt oder an den Sanddünen des Wüstenkurses bzw. den Zuschauerrängen des Formel-1-Parcours mit jeweils passendem Gefährt (Jeep, Sportwagen, Buggy etc.) vorbeirast. Übungsrunden sind auf jeder der insgesamt 25 Strecken möglich und helfen, das dezent unterscheidbare Fahrverhalten der fünf Vehikel kennenzulernen. Sobald der Spaß dann zum Ernst und der Michi zum Schumi werden soll, kämpft man entweder beim Zeitrennen gegen die Stoppuhr oder im WM-ähnlichen Arcade-Modus gegen die Konkurrenz – hier wird

nämlich nur zum nächsten Lauf zugelassen, wer zuvor einen Platz auf dem Siegertreppchen ergattern konnte.

Nach einem Zweispieler-Modus sucht man freilich vergebens, denn Turbo Trax kennt weder direkte Duelle noch einen Splitscreen. Okay, eine Nullmodem-Option ist immerhin vorhanden, doch wird man die Amiga-Rennställe mit zwei Rechnern in der Box wohl an einem (Blei-) Fuß abzählen können. In der Praxis werden daher ganz überwiegend bloß Solisten um die Siegesprämien kämpfen dürfen, die sich im Tuningshop in griffige Pneus, stärkere Triebwerke oder eine modifizierte Lenkung investieren lassen. Dabei hätte es doch so viel mehr Freude machen können, das wirklich gelungene Car-Handling, den ausgewogenen Schwierigkeitsgrad und die ordentliche Soundkulisse aus entweder Begleitmusik oder Motor-FX und einigen Fetzen Sprachausgabe im Duett zu genießen.

Was bleibt, ist relativ schnörkelloses Draufsicht-Racing: Hübsche Zwischenscreens, Animationsdetails auf bzw. neben den Pisten oder sonstige Gimmicks fehlen, und auch die Fahrzeuge selbst sehen ein wenig langweilig und farblos aus. Aber wer vom Gas gar nicht mehr runter will und auf solides Handling sowie geradliniges Gameplay Wert legt, der kann es weitaus schlechter treffen als mit Turbo Trax – man denke nur an den weiter hinten im Heft getesteten Kolbenfresser namens „Rally Championships“... (rl)



Einsam hetzt der Wüstensohn die Meute...

TURBO TRAX (ARCANE)

DRAUFSICHT-RASEREI

71%
„ORDENTLICH“



GRAFIK	69%
ANIMATION	67%
MUSIK	72%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	69%

FÜR FORTGESCHRITTENE
PREIS DM 69,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	BESTZEITEN
DEUTSCH	ANLEITUNG



Der Feind muß brennen!



Das Tor in den nächsten Level



Unendliche Dungeons mit dem Editor

F E A R S

Im Preview zu diesem Spiel hatten wir uns gefragt, ob die ersten wirklich überzeugenden 3D-Ballerdungeons für den Amiga wohl aus Frankreich kommen würden. Das fertige Testmuster liefert nun die Antwort, und sie lautet ganz klar: ja!

Das traurige Amiga-Monopol der schmucklosen 3D-Höhlen von „Death Mask“ und „Behind the Iron Gate“ ist damit vergessen, genau wie nun niemand mehr neidisch auf die DOSen und ihre verdoomt vielen Vertreter des Genres zu schielen braucht. Mit Fears haben die französischen Newcomer von Bomb Software (deren Vertrieb in Deutschland die „Schwarzen Augen“ von Attic besorgen) soft scrollende Texture-Labyrinthe abgeliefert, die sich nicht vor ihren PC-Vorländern verstecken müssen!

Ganz im Gegenteil, denn wo IDs Genre-gründer (die beiden „Doom“-Teile) unnötig brutal und deshalb längst indiziert sind, verzichtet Fears auf ein geschmackloses Blutbad, ohne deshalb an Spannung einzubüßen. Extra für Deutschland haben die ehemaligen Demologen um Frederic Heintz menschenähnliche Gegner aus den Dungeons verbannt und die gesamte Optik etwas entschärft, auf daß kein Ketchup-Fleck an der Wand und kein übel zugerichteter Leichnam am Boden die Jugendschützer auf den Plan rufen möge. Unbelastet von schlechten Gewissen oder einer nennenswerten Vorgeschichte findet sich der Spieler also mit zunächst nur einem Dolch bewaffnet in düsteren Gewölben wieder, um sich auf die Pirsch nach Doppelrohr-Hinten, Flammenwerfern, gewaltigen Maschinengewehren, weiteren Extrawaffen sowie der dazu passenden Munition zu machen.

denn Feinde sind auch nach der Überarbeitung noch genügend übriggeblieben. Aber nicht allein sicht schwebende Beholder, flinke Roboter, ausdauernde Tentakelmonster und anderes Getier machen dem Wanderer das Leben schwer, sondern auch kleine Rätsel der Marke „Welcher Schalter öffnet welches Tor?“. Trotzdem ist es in erster Linie der erstaunlichen Intelligenz der Gegner zu verdanken, daß hier Körner ge- und Neulinge womöglich sogar überfordert sind. Auseinanderzusetzen hat man sich nämlich zudem mit drei teils screenfüllenden Obermotzen und

dem labyrinthischen Level-Aufbau voll von imposanten Hallen, Säureseen, Lava-pools, Geheimräumen, engen Korridoren und verwinkelten Treppenhöfen. Diese gelungene Mischung macht das Spiel aber auch so packend, da man wirklich nie weiß, was wohl hinter der nächsten Ecke lauern mag. Und so ist es nicht immer einfach, zu entschei-



Da wird den Action-Fans nicht nur ums Herz warm...



Einer der Gegner vorher...



...und nachher!



Extras in Massen

den, ob man nun besser schnell vorprescht und die Umgebung mit MG-Feuer belegt oder lieber vorsichtig späht und dem Gegner eine gezielte Rakete entgegentreibt... Doch halten die Energievorräte und damit die digitalen Leben doch einige Fehlentscheidungen stand, außerdem darf ja der Spielstand immer wieder mal gespeichert werden. Weitere Unterstützung erhält man durch ein praktisches Automapping und zusätzliche Energierationen, für die allerdings erst die entsprechenden Icons zu finden sind. Und wer gar über einen Mitspieler sowie einen zweiten Amiga verfügt, darf per Nullmodem-Connection auch zu zweit durch die 30 Abschnitte streifen. Übrigens brauchen die hiesigen Söldner auch nach erfolgreich absolviertem Endkampf nicht in Rente zu gehen, da ein simpel zu handhabender Editor das Erstellen und Austesten eigener Spielstufen zum schieren Vergnügen macht.

Doch nicht nur das Gameplay vermag zu überzeugen, die Steuerung per Tastatur, Stick und Maus ist ebenfalls ganz vorzüglich geraten. Dafür, daß es auf den Bildschirmen auch viel Schönes zu sehen gibt, garantiert wiederum die Spezialisierung auf den AGA-Chipsatz: Bereits auf einem A1200 mit etwas Fast-RAM unter der Haube fließt die auf den

Screenshots vielleicht etwas grobpixelig wirkende, in Bewegung aber wegen ihrer Farbenpracht und den sanften Abschattierungen vollauf überzeugende 3D-Umgebung in einem Tempo am Auge des Betrachters vorbei, daß selbst eine topmoderne 64-Bit-Konsole wie Ataris Jaguar kaum mithält – mit Turbokarte wird gar noch ein Zahn zugelegt. Die Boden- oder Wandtexturen abschalten bzw. die Größe des Sichtfensters reduzieren müssen daher allenfalls Besitzer eines nackten 1200ers. Sie können's aber auch sein lassen, denn das dezenten Rückeln auf der Standard-Konfiguration vermag den Spielspaß kaum zu schmälern. Und Spielspaß bietet Fears wirklich in der Familienpackung: Bei düsterer Titelmusik und unheimlichen Klingen in den Gängen kommt eine derart irrwitzige Atmosphäre auf, daß es weder das angekündigte „Aben Breed 3D“ von Team 17 noch

Black Legends kommende „Switchworld“ leicht haben wird, diesen Konkurrenten zu übertrumpfen. Erst recht nicht, wenn die hiesigen Coder ihr Versprechen wahr machen und die geplante CD-Version noch weiter aufbohren! (rl)



Kampf dem Obermotz

DIE DUNGEON-MISERE

Warum schwappt die am PC seit langem populäre Dungeon-Welle eindringlich erst jetzt langsam zum Amiga? Nun, vor allem wegen der hier üblichen Art der Grafikverwaltung: Während auf der VGA-Karte einer DOS-e jeder Bildschirmpunkt exakt ein Byte repräsentiert und daher vom Prozessor schnell zu bearbeiten ist (was gerade bei sehr rechen- bzw. zeichenintensiver 3D-Optik ein dickes Plus ist), verteilt sich ein einzelnes Amiga-Pixel auf bis zu acht voneinander unabhängige Grafikebenen. Das ist gut für Speicherverwaltung, Sprites und Parallax-Scrolling, bedeutet aber, daß die CPU pro Punkt bis zu 16 Bytes lesen und schreiben muß – trotz Unterstützung durch den Blitter-Chip gerät der Amiga da schnell ins Hintertreffen. Gottlob wurden aber kürzlich in der Demoszene Software-Techniken entwickelt, die auf AGA-Rechnern mit Hilfe des Amiga-Customchips Copper einen VGA-ähnlichen Modus emulieren.

FEARS (MANYK/ATTIC) DUNGEON-ACTION	88% „SUPER“	
GRAFIK	86%	
ANIMATION	92%	
MUSIK	79%	
SOUND-FX	77%	
HANDHABUNG	86%	
DAUERSPASS	89%	
FÜR KÖNNER		
PREIS	DM 79,-	
SPEICHERBEDARF	2 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	2	JA
HD-INSTALLATION		NEIN
SPEICHERBAR		SPIELSTAND
DEUTSCH		ANLEITUNG

PAWS OF FURY

Indizierungen und Beschlagnahmen haben inzwischen nicht nur das Prügelgenre in Verruf gebracht, also ging man bei Gametek auf Nummer Sicher: Hier sprechen nicht die Fäuste, sondern samtweiche Teddypfoten!

Wie hat man sich so eine jugendfreie, ja geradezu kindgerechte Digi-Klopperei nun vorzustellen? Ganz einfach: Statt Kombat-Mörtlern oder Streetfightern rangeln zuckersüße Knubbeltierchen um Ruhm, Ehre und die Möglichkeit, ihrer laut Anleitung äußerst pazifistischen Lebensphilosophie im fairen Zweikampf Ausdruck zu verleihen...

Soweit das edle Ansinnen, in der Praxis stehen sich dann freilich doch wieder zwei Joystick-Kämpfen vor dem bzw. am Monitor gegenüber, während Solisten den



Die Lady weiß sich zu wehren!

CPU-Recken so lange auf die Nase hauen, bis der Vorrat an feindlicher Lebensenergie erschöpft ist. Recht originell ist dabei die Fähigkeit der vor Matchbeginn beliebig anwählbaren acht Charaktere (von den zehn Recken der originalen Mega Drive-Version sind Psycho Kitty und Chung Poe der Konvertierung zum Opfer gefallen), im Spielverlauf nett anzusehende Rundum-kicks, Feuerwürfe und dergleichen ins zunächst dürtig bestückte Hieb- und Tritt-Repertoire aufzunehmen; das erzielte Können wird dann mittels einer Art Levelcode gespeichert. Bloß sind die entsprechenden Stick-Kombinationen nur für PC-Besitzer dokumentiert. Amiganer müssen anhand von Zwischenscreens mühselig selbst herausknobeln, welche Moves welchem Charakter in welcher Runde zu eigen sind – eine glatte Frechheit!

Leider wurde noch an weiteren Stellen geschlampt; z.B. ist die Anzahl der Runden

zwar theoretisch einstellbar, in der Praxis läuft es aber immer auf drei Fights hinaus. Dann ist aus dem Duo-Modus keine Rückkehr ins Titelbild möglich, die eingedeutschten Screentexte strotzen vor Schreibfehlern, und der in der Anleitung er-



Gleich gibt's eine vor den Pelz



Rumble in the Jungle

läuterte Übungskampf mit aktivierten Special-Moves war nirgends aufzutreiben. Schade außerdem, daß allein die Dauer des Feuerknopf-Drucks über die Wucht eines Hiebes entscheidet – die optionale Unterstützung von zwei oder mehr Buttons am Stick bzw. Pad mit jeweils fest justierter Schlagkraft wäre der bessere, weil spielbare Weg gewesen.

Um so erstaunlicher, daß sich ein gewisser Unterhaltungswert dennoch nicht leugnen läßt: Trotz fehlender Feinheiten und Innovationen im Gameplay macht der Schlagabtausch durchaus Laune, was nicht zuletzt an den witzig bewegten, nur etwas klein ge-

rateten Sprites sowie den mitreißenden House- und Dance-Rhythmen liegt. Daß die zehn detailarmen Hintergrundmotive keine modernen Parallax- und Animations-Effekte kennen und bloß lustlos nach links und rechts scrollen, fällt im temporeichen, aber ordentlich kontrollierbaren Schlagabtausch zudem nicht weiter auf.

Im Ergebnis kann Paws of Fury der etablierten Konkurrenz daher natürlich nicht die Pfote reichen, aber wo sonst darf Tyson Junior heutzutage noch zulangen, ohne daß sich die BPS ins Fäustchen lacht? (rl)



Es ist Damenwahl!

PAWS OF FURY

(GAMETEK)

KNUDDEL-KEILEREI

62%
„INFANTIL“



GRAFIK	67%
ANIMATION	67%
MUSIK	78%
SOUND-FX	69%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	55%

VARIABEL: 15 STUFEN

PREIS DM 59,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	3 CONTINUES, „CHARAKTER-CODES“
DEUTSCH	KOMPLETT

FEARS

Dieses Game wird Dir *verdoomt*
zu schaffen machen!

Action satt und ein Fullscreen
360° Scrolling, wie es auf
dem Amiga für nicht
realisierbar gehalten wurde...

...bis jetzt!

Jetzt bei Eurem Händler
abgreifen oder direkt
bei uns bestellen!
0 74 31 - 5 43 23

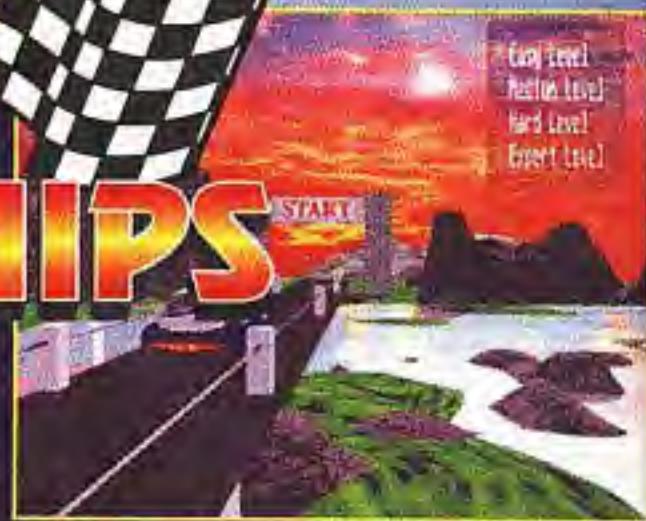
Endlich wieder höllisch
gutes Futter für Deinen

Amiga 1200 / 4000 und CD-32

Attic Entertainment Software GmbH
Signumring 1 Strasse 84 • 72458 Albstadt
Tel. 0 74 31 - 5 43 23 • Mailbox 0 74 31 - 5 43 26



RALLY CHAMPIONSHIPS



Wegen Mängel im Design rasten
Flairs Draufsicht-Boliden am

PC ins Abseits, und auch am Amiga läuft der Motor nicht rund: Die AGA-Optik ist toll, während die Standard-Version da Achsbruch erleidet – und das Gameplay in beiden Fassungen nicht recht auf Touren kommt.

Wie soll es ein Rennspiel mit Konkurrenten wie „Super Skidmarks“ oder „All Terrain Racing“ aufnehmen, wenn damit nicht gegen Mitspieler oder wenigstens CPU-Fahrzeuge gerast werden darf? Der schiere Kampf gegen die Uhr mag ja der Rallye-Realität entsprechen, motivieren kann er nur begrenzt – schon weil die Karre hier wegen schlampiger Programmierung des öfteren nicht beschleunigen mag und dann auch noch auf freier Wildbahn steckenbleibt. Auch sonst fehlt es an Feinschliff, etwa indem Musik nur anstatt der Sound-FX angeboten wird. Zu letzteren zählt aber auch die Sprachausgabe und mithin die warmende Stimme des Kopiloten; wer also die Musikbegleitung wählt, ist bei Kurven und Gefahren allein auf eingeblendete Pfeile angewiesen, die beim gebotenen Tempo ebenso oft übersehen werden wie die Sammleextras (u.a. Benzinkanister und Reparaturkits). Weitere Punkte verliert die Handhabung wegen der lästigen Handbuchabfrage und dem indiskutablen Disk-handling, das selbst mit Zweitfloppy laufend nach Diskettenwechseln verlangt. Von

der Festplatte spielt es sich zwar flüssig, doch ist da wiederum die Installations-Beschreibung lückenhaft: Daß nach dem Kopieren der Disks eine Batchdatei mit DOS-Zuweisungen (Assigns) angelegt werden sollte und Besitzer eines AGA-Amigas mit 2 MB im Bootmenü sämtliche Laufwerke bis auf die HD-Partition abschalten und ohne Startup-Sequence booten bzw. dann per „Execute“-Befehl die Batchdatei starten müssen, steht nirgendwo in der Anleitung. Derlei Mängel sind um so ärgerlicher, als Rally Championships durchaus auch gute Seiten hat. So bietet der Shop neben sechs flotten Karossen wie Ford Escort Cosworth oder Porsche RS auch Slicks, Regenreifen und weiteres Zubehör feil, man ist für die sehr unterschiedlichen Strecken also stets bestens gerüstet. Gefallen kann grundsätzlich auch die Steuerung, welche zwischen Automatik und Schaltung sowie Tastatur, Stick oder CD²- bzw. Zwei-Button-Pad unterscheidet. Ähnliches gilt für das umfangreiche Optionsmenü mit den Modi „Übung“, „Einzelrennen“ und Komplett-WM sowie die soft scrollende und detail-

reiche AGA-Optik mit ihren netten Fade- und Zoom-Effekten. Standard-Amigos müssen dagegen mit einem karg animierten Wägelchen über farblose Eis-, Dschungel- und Wüsten-Pisten ruckeln, von den Render-Zwischenbildern und feinen Grafik-Effekten der AGA-Version (Schneegestöber, Scheinwerferkegel bei Nachtfahrten etc.) ist hier wenig übriggeblieben. Fazit: Ab einem 1200er kommt zumindest kurzfristig Rallye-Feeling auf, darunter bleibt die Garage besser zu! (rl)

RALLY CHAMPIONSHIPS (FLAIR)		
DRAUFSICHT-RALLYE		
59%	44%	
AGA	ECS	
78% GRAFIK	47%	
76% ANIMATION	44%	
70% MUSIK	68%	
72% SOUND-FX	53%	
60% HANDHABUNG	51%	
53% DAUERSPASS	39%	
VARIABEL: 4 STUFEN		
PREIS DM 59,-		
SPEICHERBEDARF	2 MB / 1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	7 / 4	JA
HD-INSTALLATION		JA
SPEICHERBAR	CONTINUES: 2	
DEUTSCH	KOMPLETT	



Kleine Rutschpartie gefällig?

...und das Trauerspiel auf
Standard-Pisten

Das Verlies öffnet wieder seine Tore...

Dungeon Master II

THE LEGEND OF SKULLKEEP

Wer wagt es in die Unterwelt hinabzusteigen? In eine Welt voller dunkler und rätselhafter Verliese und Kerker, geheimnisumwitterter Dörfer und neuer, unheimlicher Kreaturen. Die Legende von Skullkeep wartet auf euch...



...Durch das Portal der Zeit...
...in die Unterwelt...
...in die Legende von Skullkeep...



...die Legende von Skullkeep...
...in die Unterwelt...
...Durch das Portal der Zeit...



...in die Unterwelt...
...Durch das Portal der Zeit...
...in die Legende von Skullkeep...

Interplay

ACCLAIM

FTL

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN: PC CD-ROM und Floppy (300 und 100 KB pro Sekunde), 386SX 20 MHz oder schneller, 4 MB Speicher (8 MB FMS), DOS 5.0 oder höher, SVGA, mindestens alle gängigen Soundkarten und eine Microsoft kompatible Mouse. **MAC:** System 6.0.7 oder höher, 256 Farben/3.5 MB Speicher. **AMIGA:** bis zu 48 MHz, 16 MB oder mehr, 24 Bit Farben, 16 MB Speicher. **Windows 95:** 16 MB Speicher, 16 Bit Farben, 16 MB Speicher.

WHALESTONAGE

VERLOREN IN DER EWIGKEIT

Mit dem Space-Wal trieben die österreichischen Programmierer von NEO vor zwei Jahren in Kult-Gewässern, warum hätte man den Nachfolger also umsiedeln sollen? Und so setzt auch dieses Game wieder auf die bewährte Mischung aus Handel und Rollenspielelementen.

Schauplätze der im 24. Jahrhundert angesiedelten und 20 Jahre nach dem ersten Teil einsetzenden Handlung sind insgesamt 13 miteinander konkurrierende Planetensysteme, die von Menschen und außerirdischen Rassen bewohnt werden. Die Aufgabe besteht nun darin, mittels des zwar alten, aber ungemein ausbaufähigen Raumfrachters „Whale“ interstellaren Handel mit 30 Waren zu treiben und so nicht nur astronomische Summen zu erwirtschaften, sondern ganz nebenbei auch einem riesigen Komplott auf die Spur zu kommen.

Zunächst lässt man sich vom hübschen Intro in die richtige Stimmung versetzen, dann wird im Charaktermenü eine vierköpfige Mannschaft erschaffen: Den Jungs und Mädels werden neun positive Eigenschaften (Schußkraft, fliegerisches Können, Magie etc.) sowie eine von elf negativen Eigenheiten (Choleriker, Tölpatsch, Wichtigtuer) und ein Beruf (Soldat, Pilot, Magier usw.) zugeordnet, wobei die richtige Mischung entscheidend ist. Walfänger der ersten Stunde dürfen aber auch ihr altge-

dientes Team problemlos importieren und bekommen dann tatsächlich gealterte Recken auf den Porträtbildern zu sehen. Das Anfangsbudget ist freilich so oder so bescheiden, weshalb man sich die 30 verfügbaren Raumschiff-Extras wie Schilder, Kanonen oder Laderäume erst mal durch fleißigen Handel verdienen muss. Es empfiehlt sich daher, Konflikten mit den Welt Raumbehörden oder Piraten vorläufig aus dem Weg zu gehen, während man seine Waren mittels Maus, Tastatur und einer Vielzahl von Icons durch das All schippt.

Jeder Planet beherbergt eine Stadt, in die man sich bei Ankunft per Mausklick begeben kann, um dort nach kaufinteressierten Händlern zu fahnden. Dazu müssen die phantasievoll gezeichneten 3D-Straßenzeuge unter Zuhilfenahme eines Automappings wahlweise Schritt für Schritt oder stufenlos scrollend nach den ansässigen Handelspartnern abgeklappert werden. Soll dies auf einem ungetunten

500er geschehen, empfiehlt sich die schrittweise Methode, während (nur) Besitzer einer Turbokarte mit recht flüssi-

gem Scrolling rechnen dürfen. In den verwinkelten Gassen treiben sich jedenfalls insgesamt 72 NPC's vom Söldner bis zum Waffenschieber herum, die ausnahmslos in Anklicksätzen bequatscht werden können. So kommt man öfter mit schwierigen Rätseln und nicht ganz koscheren, aber besonders einträglichen Geschäften wie illegalen Atommülltransporten oder Waffenhandel in Kontakt. Oder man trifft auf Polizisten, Räuber etc., die dann mit den mitgeführten Waffen in Echtzeit zu bekämpfen sind. Bei einem Sieg winken verbesserte Charakterwerte und die Hinterlassenschaften der Gegner, welche auf die begrenzt aufnahmefähigen Rucksäcke des Helden-Kleeblatts verteilt werden. Dank spezieller planetarer Heilstationen darf übrigens das eine oder andere Partymitglied ruhig mal dran glauben, sollten jedoch alle vier gleichzeitig den Löffel abgeben, heißt es „Game Over“.

Wer erst mal ein hübsches Sümmchen erwirtschaftet hat, sollte an den Erwerb von Nützlichkeiten wie einem Gleiter oder einem Mineralscanner denken, da die



Erste Wahl unserer Waff



SAGE ZU WENDE
KENNEN DIR URS?



Wal-Schlachten im Weitrum

Eine neue Stadt wurde entdeckt

Des Waffenschiebers
hübsches Töchterlein



KOMMEN 1 00/03

Ein zweifelhafter Informant



Planetoberflächen so nach weiteren Städten und wertvollen Erzen abgegrast werden können – wer zudem über Abbauroboter und Ölpumpen verfügt, darf sich umgehend an die Förderung machen. Auch während der automatisch ablaufenden und mit abschaltbaren Animationssequenzen ausgestatteten Pendeleien zwischen den Sternen kommt es öfter mal zu einem Zusammenstoß mit kampflustigen Piraten oder übereifrigen Polizisten, was im Rundentakt ausgetragene Raumschlachten zur Folge hat. Dabei wird ein optisch ähnliches Rastergitter eingeblendet, auf dem die von oben dargestellten Feindschiffe per Mausklick zu harpunieren sind. Sollte man bereits einen Kampfcomputer besitzen, kann die komplette Astro-Keilerei aber auch an die CPU abgegeben werden. In jedem Fall übernehmen Sieger in einer Enter-Sequenz vollautomatisch die Ladung des Unterlegenen, während die Vernichtung des eigenen Raumers mit dem sofortigen Spielende bestraft wird.

DER CD-WAL

Wem es trotz aller spielerischen Qualitäten nach verbesserter 3D-Optik, aufpolierten Walgesängen und einem verschönten Intro gelüstet, der muß sich noch ein wenig gedulden: Zur nächsten Ausgabe erwarten wir ein Testmuster der überarbeiteten AGA-Version, die allerdings nur auf CD erscheinen wird. Hier schon mal ein paar der ersten Schnappschüsse als kleinen Vorgeschmack.

Tja, inhaltlich sind die Unterschiede zum Vorgänger wie gesagt nicht allzu groß, doch wurden Komplexität und Schwierigkeitsgrad um ein gutes Stück nach oben geschraubt. So ist das Geldverdienen nicht mehr so leicht wie früher, die Rätsel (z.B. um verschollene Personen) sind teils recht knackig, und der Feind hat am Boden und in der Luft viel dazugelemt. Auch die neue Mischsteuerung erweist sich als weitaus komfortabler als der zuvor benutzte Stick, optisch dagegen hinterläßt die Wal-Fahrt einen etwas zwiespältigen Eindruck: Sind die 3D-Stadtetouren noch recht nett anzusehen, so dürften die knochentrocken präsentierten Raumschlachten allenfalls Hardcore-Strategen ansprechen. Besser kann die Akustik gefallen, vor allem wegen der schönen Sounduntermalung. Das Wichtigste bei einem solchen Spiel ist und bleibt jedoch die inhaltliche Substanz – und an der mangelt es Whales Voyage II nicht, wovon man sich übrigens auch mit einem AGA-Rechner problemlos überzeugen kann. (md)



Man wird alt wie ein Gru und lernt immer noch dazu



Wer erkennt die Unterschiede zum AGA-Planeten?

WHALE'S VOYAGE II (NEO)

SF-GENREMIX

81%
„AUSGEFEILT“



GRAFIK	69%
ANIMATION	63%
MUSIK	81%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	84%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 99,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	6 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	KOMPLETT
DEUTSCH	KOMPLETT



MAILBOX



Ein Amiga ist ja fraglos toll, aber noch toller ist unsere neue Wahrsagekugel! So wissen wir nicht nur um das große Thema dieser Seiten (Escoms Commo-Kauf), sondern auch gleich um das der nächsten Ausgabe: BPS, Staatsanwälte und Jugendschutz – wetten?

Leserbriefe

KÜSTUNGSBEGRENZUNG

Obwohl ich wie sicherlich alle Amiga-User sehr erleichtert über die neue Entwicklung bezüglich Amiga und Escom bin, stellt sich mir doch die Frage, was nun mit meinem alten A500 passiert. Produziert wird er wohl anscheinend nicht mehr, aber vielleicht denkt Escom ja darüber nach, ob man ihn in irgendeiner Art und Weise aufrüstungsfähig und damit potentiell kompatibel zur kommenden neuen Generation machen kann?

Übrigens seid Ihr ein tolles Team, zumal es in letzter Zeit bestimmt schwerfiel, die Hoffnung nicht aufzugeben. Danke für Eure Treue!

hofft und lobt Marco Fornaci aus Soden.

Wir würden eher auf eine Neuan schaffung, denn auf Nachrüstung setzen. Denn erstens sind uns keine diesbezüglichen Pläne seitens Escom bekannt, zweitens schaffen Modifikationen der CPU selbst am dafür weitaus besser geeigneten PC immer wieder Probleme, und drittens dürfte ein neues Komplett paket letzten Endes auch nicht viel teurer kommen – insbesondere dann, wenn Du für Deinen 500er einen vernünftigen Gebrauchtpreis erzielen kannst.

DAS WURZACH-QUARTETT

1) Jetzt, wo Commodore gerettet

ist, wird ja wahrscheinlich die Produktion des CD 1200 wieder anlaufen. In Eurem Bericht zu dem Gerät habt Ihr einst geschrieben, daß es den Platz belegt, der ansonsten von Turbo karten genutzt wird. Müßte ich demzufolge also meine Blizzard wegschmeißen?

2) Warum gibt Ihr in Eurer Bewertungsbox bei CD-Games nicht mit an, ob das Teil am Overdrive läuft?
3) Ich kenne zwar viel Hardware, aber was zum Henker ist ein Flickerfixer?
4) Kann man bei Eurer Hotline auch nach Cheats fragen?

grüßt Wolfgang Maier aus Bad Wurzach.

1) Daß Escom eine CD-ROM-Lösung plant, steht fest, wie sie aussehen wird, ist bislang allerdings noch offen. Sollte es sich dabei um das CD 1200 handeln, wirst Du aber in der Tat auf den Blizzard verzichten müssen.

2) In erster Linie aus wettbewerbsrechtlichen Gründen, da eine solche Angabe als ständige Rubrik hart an der Grenze zur Schleichwerbung für einen einzelnen Hersteller wäre.

3) Ein Flickerfixer ist ein vor allem auf 500ern und 2000ern sehr nützliches Gerät, welches das nervige Interlace-Flackern verhindert.

4) Was für eine Frage – Cheats sind doch das Hot in der Line!

nun doch weitergebaut?

- 2) Ist es überhaupt möglich, CD²-Games mit mehreren CDs herzustellen? Wenn ich bei mir nämlich die Klappe öffne, löst das jedes Mal einen Reset aus!
- 3) Wo bleibt „Lost Eden“ für die Schillerschleuder?
- 4) Kommt die Bezeichnung „Freundin“ eigentlich aus dem Lateinischen (Amica = Freundin)?
- 5) Bringt ruhig Galerie-Bilder als Poster! Und mehr Dr. Freak-Comics, bittebitte!

bettelt Jan Biel aus Gerdau/Holthusen.

1) Glück gehabt: Ab nächstem Jahr soll es das CD² wieder im Laden geben, wenn auch in einem neuen Gehäuse – mehr zur Amiga-Zukunft ein paar Seiten weiter im großen Escom-Interview.

2) Das Problem mit der „Mausperre“ des CD² läßt sich softwaremäßig lösen; Spiele mit mehreren CDs sind also ohne weiteres möglich.

3) Die Amiga-Version von „Lost Eden“ wurde leider dieser Tage gecancelt – wenn sich Cryo/Virgin damit mal nicht selbst aus dem (Verkaufs-) Paradies ausgesperrt haben...

4) Eigentlich kommt der Name der Chose aus dem Spanischen (Amiga = Freundin), aber gibt's dort nicht auch Latinos?

5) Okay, wir arbeiten dran.

Kauf von Commodore gratulieren – die Amiga-User sind in Hochstimmung! Natürlich hoffe ich, daß Escom nun auch die hochgesteckten Erwartungen erfüllt, bei denen an erster Stelle wohl ein RISC-Amiga mit perfekter Portierung des Betriebssystems steht.

Allerdings glaube ich nicht, daß die Raubkopierer dem Amiga das Beinahe-Grab geschaufelt haben – das ist nur verlogenes Geschwätz der großen Softwarehäuser, an das kein echter Amiga-Fan glauben sollte! Auf dem PC gibt es lediglich etwa 0,49 verkauften Programme pro verkauftem Rechner: Da sitzen die großen Raubkopierer, da geht es um gewerbliche Nutzung von Raubkopien, was am Amiga wohl kaum der Fall sein dürfte. Und wird das dem PC eine Grube graben? Niemals! Die Hersteller wissen selbst, daß die von ihnen gemachten Angaben über die angeblichen Verluste durch Raubkopien blander Humbug sind. Tatsächlich geht es ausschließlich um die echten Gewinne, und die sind schon wegen der großen Verbreitung des PCs recht ordentlich. Im übrigen setzt sich der Pentium keineswegs als Standard durch, wie Ihr behauptet habt. Intel senkt zwar die Preise ins Bodenlose, aber das beweist wohl eher, daß kaum jemand das Teil haben will. So tauschen viele PC-User ihr Pentium-Board gegen eines mit 'nem DX4-Prozessor um, der ja fast genauso schnell wie ein P60 sein soll.

Übrigens: Könntet Ihr nicht mal eine Umfrage machen, wer wel-

LOSE KLAPPE

- 1) Haben die CD²-Besitzer jetzt Pech gehabt, oder wird das Teil

RAUBKOPIERER

Zunächst einmal möchte ich über den Umweg Eurer wunderbaren Zeitschrift Escom zum

chen Amiga, welche Turbokarte und welche sonstige Hardware hat? Ihr redet nämlich ständig vom Standard-1200er, meines Erachtens hat aber fast jeder eine Turbokarte drin. Und wo findet Ihr eigentlich die ganzen 500er-Leserbriefschreiber, die immer wissen wollen, ob die neuen, superschnellen Spiele auch auf ihrem Rechner laufen? In Tiefenbach?!
spottet Joachim Müller aus Dierburg.

Kannst in Hochstimmung bleiben, denn Deine Hoffnung auf einen RISC-Amiga sollte sich im Laufe des kommenden Jahres erfüllen. Deine Ausführungen zum Raub-Umwesen sind dagegen streckenweise geradezu fahrlässig leichtsinnig: Wenn die Hersteller davon ausgehen, daß jede Raubkopie ein weniger verkauftes Original bedeutet, dann ist das zwar sicher eine Milchmädchenrechnung, daß aber durch Cracker beträchtliche wirtschaftliche Schäden entstehen, kann man kaum abstreiten – auch nicht, daß diese Schäden durchaus zum Rückzug der Softwarehäuser von einem bestimmten System führen können. Vor allem dann, wenn es ein anderes System mit wesentlich größerer installierter Basis gibt, auf dem man trotz der Raubkopierrei höhere Gewinne einfahren kann, wie Du ja selbst angemerkt hast. Auch dünkt es uns seltsam, daß Du den Preisverfall des Pentiums so ungeniert als Zeichen von Schwäche interpretierst, denn das ist ja auch beim 486er, der unstrittig weltweit meistverkauften CPU, passiert.

Last not least könnte die geforderte Umfrage tatsächlich interessant sein, wenngleich (nicht zuletzt die von Dir bespötteten) Leserbriefe zeigen, daß die Mehrheit trotz der Verbreitung von 1200er-Turbos immer noch mit weniger hochgezüchteten Amigas arbeitet bzw. spielt.

DIE FLÜSTERSTÜTE

Das Branchengeflüster-Special im letzten Heft war echt cool! Nur das mit den neuen Amigas hab' ich nicht ganz kapiert, denn

Borgi und Michael meinen ja, die A1200-Komplettausstattung komme so etwa im August; das konnte auch der Escom-Laden in meiner Nähe bestätigen. Doch dann stand in der Mailbox folgendes: „Der nach neuesten Informationen zum Jahresende zu erwartende aufgebohrte 1200er mit integriertem CD-ROM...“. Borgi erwartet aber zum Jahresende den A1300! Oder ist hier von derselben Sache die Rede? spekuliert Daniel Tummarello aus Gelsenkirchen.

Richtig spekuliert, Sherlock: Borgi und die Mailbox meinten die selbe Maschine.

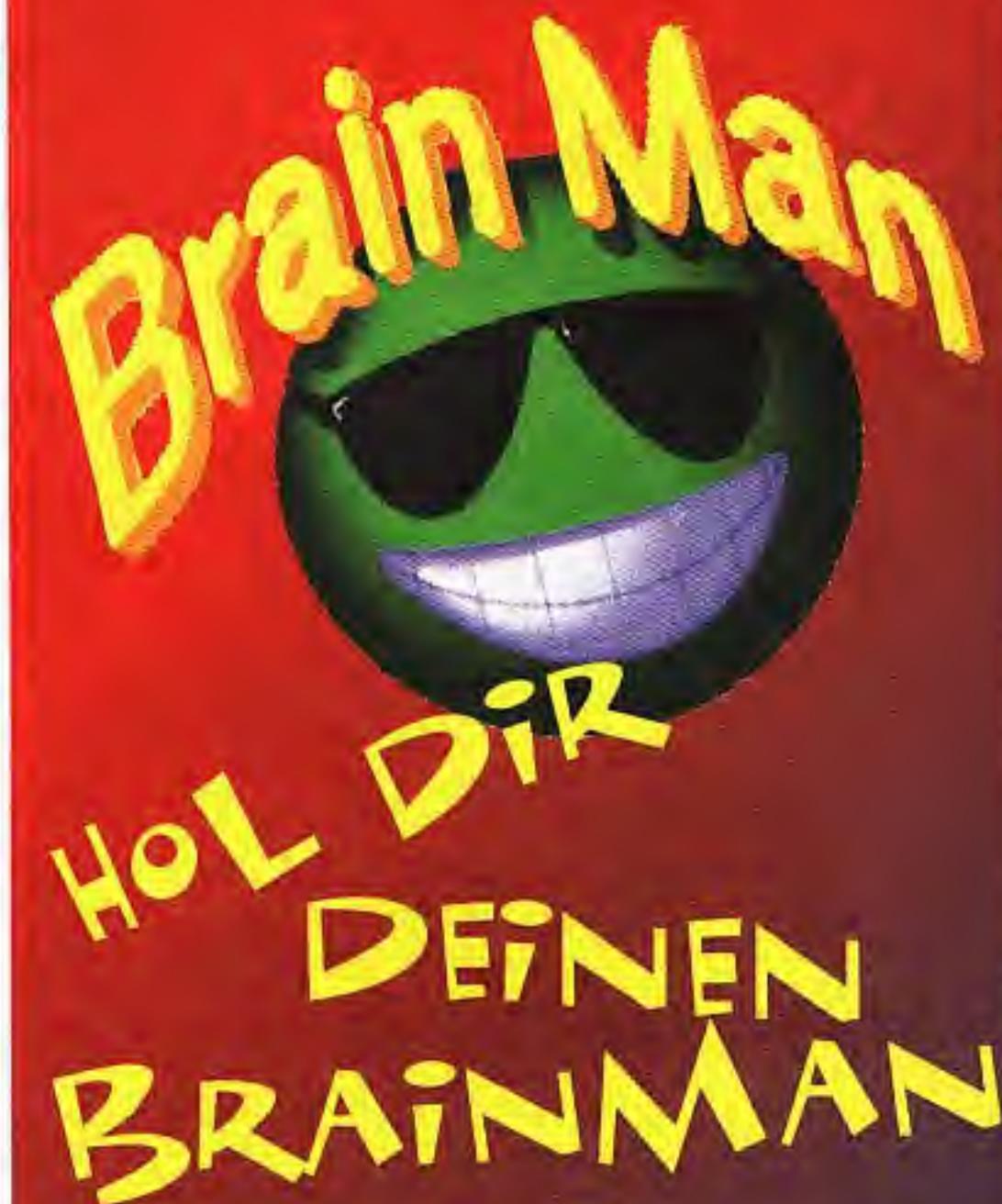
DIE GLAUBENSKRUISE

Ich habe inzwischen den Glauken aufgegeben: Gut, die Commo-Übernahme durch Escom mag ja einen gewissen Hoffnungsschimmer verbreiten, aber irgendwie tut sich doch trotzdem nichts! Von einem neuen Amiga-Modell, das so wichtig wäre, ganz zu schweigen. Ein weiterer Grund für Pessimismus ist auch die Softwarelage, denn tatsächlich kommen wenige neue Spiele heraus, abgesehen von Games wie „T.F.X.“ oder „Megarace“ lassen jahrelang auf sich warten, in den Läden gibt es kaum noch Amiga-Soft, und fast alle Versandhändler wollen bis Ende des Jahres aufhören. Schlimmer noch, mein Versand teilte mir mit, daß Ihr den AJ zum Jahresende ebenfalls einstellen wollt! Könnt Ihr uns das nicht vielleicht selber sagen, und zwar möglichst nicht gerade in der letzten Ausgabe?!

Tja, da wird mir wohl nichts anderes übrigbleiben, als zu Weihnachten in einen Pentium zu investieren und darauf zu hoffen, daß ich im Lauf der nächsten Jahre irgendwann mit dem Teil zureckkommen werde. Aber den 1200er behalte ich trotzdem; ich sage nur „Pinball Illusions“...

trauert Gunther Lades aus Ochenbrück.

Was soll der Pessimismus? Daß



Hol Dir BrainMan - das ultimative Kniffel-Tüftel-Logik-Kombiniergame für den extralangen Spiel-Spaß.

Jetzt überall im Handel oder direkt bei:

M-SOFT Software Design
Horster Str. 297
46238 Bottrop
Tel: 02041-4656
Fax: 02041-4660

m-SOFT

HOL DIR DEN JOKER INS REGAL

AMIGA

PC
JOKER
HITS

Die 50 stärksten
Games, treffsicher
und unterhaltsam
getestet

JOKER
HITS

MAILBOX



Escom neue Amigas nicht von heute auf morgen aus dem Boden stampfen kann, ist doch klar – ebenso klar, wie die neue Lage nach einem Jahr der Unsicherheit erst bei Herstellern und Handel greifen muß. Wobei es um einen Händler, der derart halslosen Blödsinn schwafelt wie Deiner, ohnehin nicht sonderlich schade ist. Und daß sich die Releases von Spielen schier endlos verzögern können, das war schon immer so und wird wohl leider auch so bleiben. Scheint sich um eine Art von Naturgesetz zu handeln...

NOCH MEHR UNGLAUBEN

Es ist ja wohl lächerlich, daß Ihr immer noch behauptet, es würde bald aufwärts gehen! Das sagt Ihr schon seit zwei Jahren, und eigentlich ist nix passiert. Eure Test-Seiten schrumpfen kontinuierlich zusammen, und Ihr versucht das durch TV-Programme oder Computer-ABC auszugleichen. Und jetzt ist Commodore von Escom geschluckt worden, und Ihr behauptet immer noch, es ginge aufwärts...

grummelt Florian Schulz aus Bad Essen.

Hey, immerhin war Commo Deutschland dank des 1200ers schon längst aus den roten Zahlen, als das Aus wegen Bankrotts der US-Muttergesellschaft kam! Ho, immerhin gab es unsere TV-Tips und das ABC schon lange vor der Krise! Hü, immerhin gibt es derzeit viel gute Soft und dank der ohne Zweifel kommenden Neu-Amigas sicher bald noch viel mehr davon! Und hatt, immerhin kann man jemanden, der die Escom-Transaktion allen Ernstes negativ bewertet, ohnehin nicht ganz ernst nehmen.

DER VIBROLOGE

Zunächst die Nachrichten: Das große Geheimnis, warum die CD-Version von „Pinball Illusions“ auf einem Amiga 1200 mit Overdrive nicht funktioniert, könnte gelüftet sein. Wie der treue Amiga-User H.S. aus L.

herausgefunden hat, ist das File „Table001.mnu“ laut „Virus-Z“ mit dem Crime 92-Virus infiziert. Dieses File wird direkt nach dem Intro geladen, und genau an dieser Stelle stoppt das Overdrive! Wer sich an einem Virus auf der Festplatte nicht stört, kann das Game natürlich dorthin kopieren; beim Starten muß CD0 gemountet sein. Außerdem ist es empfehlenswert, über die Shell zu starten, da das Programm ansonsten im Multiball-Modus abstürzt. H.S. aus L. wäre sehr an Informationen über Crime 92 interessiert – ist das Ding gefährlich und wie wirkt es sich aus?

Zum Programmschluß wie immer das Wort zum Sonntag; es spricht Pfarrer A. Miga: „Liebe Brüder und Schwestern. Neulich besuchte ich einen Freund, der glaubte, der unglücklichste Mensch der Welt zu sein, weil sein Netzteil kaputt war. Da nahm ich ihn beiseite und sagte: „Freilich bist Du arm dran, doch gibt es Leute, denen es noch viel, viel schlimmer geht als dir. Die haben noch nicht mal eine Steckdose!“ Sollte uns dieses Gleichnis zu denken geben? Ich finde nicht. Schönen guten Abend!“

verabschiedet sich Pfarrer H.S. aus L., äh, Helmut Sauter aus Langenargen.

Der von Dir ausgelöste Virus-Alarm ist ein Fall für den Volksanwalt, wir konnten nämlich auch mit „Virus-Z“ keinerlei Plagegeister im Digi-Flipper entdecken – vielleicht wissen andere Leser mehr darüber, unser Haus-Exorzist freut sich über jede Zuschrift. Deine Predigt scheint uns dagegen ein Fall für die Couch zu sein; wende Dich einfach vertraulich an den psychiatrischen Notdienst der nächstgelegenen Diözese...

GOTTES CHATTER- BOX

Erst mal Glückwunsch zu Eurer Neuerwerbung Martin; wollen doch hoffen, daß er Ninja-Moni würdig ersetzt. Trotzdem schade, denn meinen letzten Brief hat

ALS EXKLUSIVE SAMMLER-EDITION
MIT EINEM HANDSIGNIERTEN
VORWORT VON MICHAEL

SONDERSERVICE FÜR JOKER-LESER:

Wer es auf seiner Bestellung vermerkt, erhält die durchgehend farbig gedruckte, inhaltlich aktualisierte und mit vielen Fotos ausgeschmückte Sammlung der größten Joker-Highlights mit einer persönlichen Widmung von seinem Lieblings-Redakteur!

Bestelladresse:

Joker Verlag · „JOKER SHOP“ · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn

(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- DM für Auslandsbestellungen dazuschlagen.)

sie beantwortet – werde ich jetzt ganz ohne Antwort bleiben, oder komme ich gar in die Mailbox? Apropos, warum habt Ihr eigentlich noch keine richtige Mailbox? Ja, ich weiß, jetzt kommt wieder der Spruch, daß Ihr schon genug zu tun habt und nicht auch noch 'ne Mailbox betreuen könnt. Aber ich weiß Rat: Brigitta teilt ja ohnehin gemeinerweise keine Seitenhiebe mehr aus, da kann sie doch ersatzweise die Mailbox managen. Soll sie doch ihr Geld auch verdienen! Oder wird sie etwa gar nicht bezahlt? Zurück zum Thema, denn Ihr werdet auch ständig gelöchert, die Galeriebilder als Poster zu bringen, auf Disk zu pressen und dergleichen. Könntet Ihr Euch mit der Mailbox auch sparen – einfach rein mit den Bild-Dateien in die Box! Könnt Ihr mir zum Schluß übrigens ein gutes Raytracing-Programm für den A1200 empfehlen?

hofft M. Neumann aus Berlin.

Soweit kommt's noch, daß Michael seine eigene Ehefrau bezahlt – wo wir doch für Kost (Wassersuppe) und Logis (Hundehütte) schuften müssen! Trotzdem denken wir weiterhin angestrengt über Joker-DFÜ nach, eine Tätigkeit, die bezüglich Deiner Anfrage zu einem Raytracer zumindest von Erfolg geführt hat. Auf einem nackten 1200er macht so ein rechenintensives Prog nördlich wenig Sinn, zumindest 6 MB RAM und eine Turbo-karte solltest Du dafür schon unter der Haube haben. In diesem Fall hält der PD-Markt dann ein paar recht ordentliche und vor allem preiswerte Alternativen zum Einstieg in die Materie bereit, während Profis gerne zu teurer Software wie z.B. „Real 3D“ oder „Lightwave“ greifen.

XY UNGELÖST

Da kauft man sich Eure Zeitschrift, liest sie durch und schaut auf der letzten Seite nach den Ankündigungen für das nächste Heft. Da steht dann völlig euphorisch der garantierte Test für „XY“, doch die Wetten stehen

drei zu eins, daß er sich in der nächsten Ausgabe NICHT aufstreben läßt. Unbestreitbar könnt Ihr nur das testen, was auch wirklich erschienen ist, aber warum druckt Ihr dann nicht zumindest einen Hinweis darauf, warum sich dieses oder jenes Game noch verzögert. Warum hakt Ihr nicht mal bei den Herstellern nach und fragt, was jetzt eigentlich Sache ist?

Eine andere Seite desselben Problems sind die Versandhändler, bei denen man viele Programme gegen Kasse schon mal vorbestellen kann – und wenn sich dann die Veröffentlichung des Programms noch lange hinzieht, hat man halt totes Kapital beim Händler rumliegen. Würde hingegen auf Verzögerungen eingegangen, wäre der Kunde besser informiert. Und was wäre dazu besser geeignet als Euer Magazin?

fragt Oliver Eckel aus Darmstadt.

Um das leidige Vorschau-Thema ein für allemal vom Tisch zu haben, hier eine etwas ausführlichere Beschreibung der Problematik: Im Normalfall kriegen wir vom Softwarehaus XY alle paar Wochen eine Release-Tabelle für die kommenden drei oder vier Monate – doch nur etwa 20 Prozent der Eintragungen erscheinen auch wie geplant; die übrigen Titel finden sich (entsprechend nach hinten verschoben) auf dem nächsten Fahrplan wieder. Dieses Spielchen wiederholt sich in der Regel einige Male, bis das Programm dann irgendwann tatsächlich auftaucht. Derlei Verzögerungen hängen zumeist mit im letzten Moment entdeckten Bugs zusammen, die noch zu beheben sind; manchmal spielen natürlich auch andere Erwägungen (Marktlage, RPS etc.) eine Rolle. Tatsächlich verbringen wir also sogar einen großen Teil unserer Zeit mit Nachfragen bei den Herstellern, bloß werden da nicht immer Gründe genannt, und an der Lage würde sich damit ohnehin nichts ändern. Aber besser eine ungefährte Ankündigungsseite als gar keine, oder? Und was die Vorbestellungen im Handel betrifft, so sind sie schließlich keine Verpflichtung.

MACH MAL SCHNELLER!

Tuning für den Amiga 1200



M-TEC TURBOSYSTEM T68EC030/28RTC

68EC030, 28MHz getaktet,
mit Co-Prozessor (optional bis
50 MHz), Ram bis 8 MB 32 Bit
High Speed FastRam,
Echtzeituhr mit Schreibschutz

ab 199,-

M-TEC TURBOSYSTEM T68030/28RTC

wie 1., jedoch
68030 mit MMU 28MHz, Kickstart-
Remapping in das 32Bit FastRam,

Test Amiga Special 10/94: Gesamturteil Sehr Gut

ab 299,-

M-TEC TURBOSYSTEM T68030/42RTC

wie 1., jedoch
68030 mit 42MHz, Kickstart-Remapping
in das 32Bit FastRam

ab 399,-

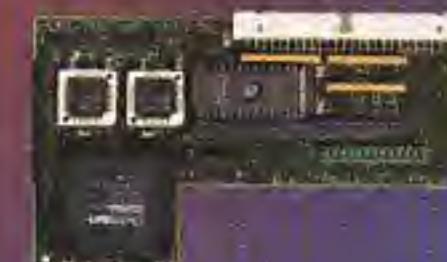


M-TEC DOUBLE SPEED CD-ROM LAUFWERK

mit SCSI-Controller, zum Anschluß an den
PCMCIA Port, mit CD32 Emulation, Controller
erlaubt das Anschließen von bis zu sechs
weiteren SCSI Geräten, komplett mit

Software, Kabel usw.

499,-



M-TEC SCSI-RAM CONTROLLER

179,-

Zubehör

Co-Prozessoren:Fast SCSI-II Interface	179,-	
68882-20 69,-	1 MB 32 Bit Ram	99,-
68882-25 89,-	2 MB 32 Bit Ram	199,-
68882-33 129,-	4 MB 32 Bit Ram	299,-
68882-40 179,-	8 MB 32 Bit Ram	599,-
68882-50 199,-		

M-TEC
HARDWARE DESIGN

M-Tec Hardware Design GmbH

Horster Straße 297 • 46238 Bottrop

Tel: 02041-4656 • Fax: 02041-4660

Media Point

jetzt 4x in Berlin
Neukölln - Görlitzerstraße 2429
Siegitz - Bismarckstraße 62
Friedrichshain - Rigaer Str. 108
Spandau - Hermannstrasse 62
Geldautomat: Media Point 104, 3. Et.

Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

Games

Alien Breed Tower Assault

39,95

Alien Olympia *

39,95

Akrosoft Trainer

69,95

ATH - All Terrain Racing

49,95

Base Jumper *

39,95

Bazooka Sisi *

79,95

Bling! (2 MB RAM, Festplatte)

89,95

Brutal *

59,95

Bureau 13 *

59,95

Carnibean Desaster *

79,95

Chartbreaker *

79,95

Cinematopps (dt.)

79,95

Dawn Patrol (dt.)

69,95

Delphine Classic Collection (u.a. Flashback)

59,95

Der Clou - Profideck

39,95

Der Meister (dt.)

49,95

Der Reeder (dt.) *

89,95

Der Schatz im Silbersee *

89,95

Die Nordmänner *

69,95

Doppelpass (Ansbach + WC Edition)

89,95

Dream Web

39,95

Erben der Erde

59,95

Evasive Action *

59,95

F1 World Championship Edition

69,95

FIFA Soccer

59,95

Flight of the Amazon Queen *

69,95

Hansel - Die Expedition

39,95

Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)

89,95

Hattrick (SM 3.0) Superstar

59,95

Hattrick (karion) *

69,95

High Seas Trader *

59,95

Hollywood Pictures

79,95

Jungle Strike

69,95

Kingpin - Arcade Sports Bowling

29,95

Kings Quest E (dt.)

69,95

Kolumbus

79,95

Lölypop

69,95

Lords of the Realm

69,95

Mad Max *

79,95

Oldtimer

49,95

Oversink

40,95

Quarter Pole (dt.) *

69,95

Rally Championships

49,95

ramTrainer

79,95

Roadkill *

59,95

Ruffian *

79,95

Ruff 'n' tumble

49,95

Rüsselsheim

59,95

Sensible World of Soccer

69,95

Simon the Sorcerer

79,95

Sports Legacy *

59,95

Star Crusader *

59,95

Starburst Special Edition *

29,95

Stanford

79,95

StarB * *

59,95

Super Skidmarks

59,95

Theme Park (dt.)

69,95

Top Gear 2

49,95

UFO - Enemy Unknown

79,95

Whale Voyage 2 *

89,95

Whizz

49,95

Zeewolf

79,95

Zappeln (dt.)

79,95

Games speziell für A1200

Alien Breed 3D *

59,95

Bilboes (dt.) *

69,95

Bling! (3 MB RAM, Festplatte)

89,95

Der Sessentum

79,95

Dschungelbuch *

59,95

Dungeon Master 2 *

79,95

Elfe 3 (1st Encounter) *

79,95

Elben der Erde

59,95

Tyrian Lines (dt.) *

69,95

Hattrick (karion) *

69,95

High Seas Trader

59,95

Pinball Hustlers

69,95

Roadkill *

59,95

Sim City 2000 (4 MB RAM, Festplatte)

80,95

Subwar 2000 (dt.)

79,95

Amiga CD 32

Hier nur eine kleine Titel-Auswahl - weitere aufzählen!

Alien Breed 3D *

59,95

Bilboes (dt.) *

69,95

Base Jumpers

39,95

Beneath A Steel Sky

79,95

Blitznet *

69,95

Elfe 3 (1st Encounter) *

79,95

Megarico *

69,95

Pinball Hustlers

69,95

Roadkill *

59,95

Super Skidmarks

59,95

Syndicate

69,95

T.F.X. *

69,95

Theme Park (dt.)

79,95

Game Pad speziell für CD 32

39,95

Bestellannahme

Telefon (030) 794 72 111

Telefax (030) 794 72 199

Automatischer Anruferdienst für aktuelle Angebote: (030) 622 86 28

Verkauf
Ankauf
Tausch

WAS ICH SCHON EINMAL WISSEN WOLLTE...

- 1) Wer erbt den Verlag, wenn Michael stirbt? Brigitta oder Hanuta?
- 2) Lieber Joker, welche Arbeit verrichtest Du eigentlich? Abgesehen davon, daß Du das Mobiliar mit selbstgebauten Flammenwerfern versengst?
- 3) Michael, stimmt es, daß Brork Dein unehelicher Sohn ist und nur deshalb in Eurer Firma arbeiten darf? Weiß Brigitta davon?
- 4) Ich habe eine Idee, aus der man bestimmt ein tolles Spiel machen könnte: Man simuliert den Formel-1-Boß und muß sich Disqualifikationsgründe für Schumacher ausdenken.
- 5) Da ich ein Riesen-Fan von Wolfgang Hohlbein bin, frage ich mich, ob seine Bücher vielleicht demnächst verfilmt oder versoftet werden!?" klopft Alexander Volk aus Neuss auf den Busch.

1) Weder noch, sondern Nutella! Da steckt schließlich noch was drin...

2) Unseren Joker muß man quasi mit Claudia Schiffer vergleichen: Meist steht er Modell für den Comic oder das Titellogo – wobei sein Honorar gerade so fürs Kerosin für die Flammenwerfer reicht.

3) In Wahrheit ist Michael Brorks unehelicher Sohn und darf nur deshalb (Papi hat keulige Argumente!) hier den Chef spielen, wovon Brigitta natürlich längst weiß. Ja, beim Friseur erfährt man so einiges!

4) Wir haben eine bessere Idee: Eine Anwendung zum Verfassen sinnreicherer Leserbriefe. Müßte sich gerade in Neuss prima verkaufen...

5) Von Hohlbein-Movies oder -Games ist uns nichts bekannt, aber dieser Autor ist ja auch eher für den umgekehrten Weg zuständig – kennst Du z.B. seine „Indy“-Bücher?

DER JOKER IST ÜBERALL

Erinnert sich noch jemand an „Joker Immobilien“ und „Joker Snack“? Ja? Gut, dann habe ich Euch eine wichtige Mitteilung zu machen: Michi hat's schon wieder getan! Diesmal hat er in der Türkei investiert (wohl in der Hoffnung, daß es keiner merkt), und zwar gleich doppelt: in die „Joker Bar“ und in das „Joker Restaurant“, wie die beiliegenden Fotos beweisen. Also ganz ehrlich, bravo Michi! Mach weiter so! Vielleicht bist Du bald so reich wie Onkel Dagobert, und Ihr zieht von Grasbrunn nach Fort Knox oder in die Räume der Bundesbank...

fabuliert Dennis Tippe aus Uelzen.



Das Restaurant ähnelt uns wirklich getürkt, weil viel zu hübsch, von von Michael finanziert worden zu sein – während die „Joker Bar“ unserem Verlagspalast verdächtig ähnlich sieht! Somit wäre jeder Umzug willkommen und sei es in die Bahnhofstoilette von Tiefenbach.

NEUES AUS BORWANG

1) Ihr wollt wissen, ob wir mehr Dr. Freak-Comics haben möchten? Tja, steht die Blaue Elise auf Ameisen? Sagte Noah nicht einst „Dabeisein ist alles!“? Natürlich wollen wir, so viele, wie wir kriegen können!

2) Die Idee des anonymen Le-

MACH MAL SCHNELLER!

Tuning für den Amiga 500



ab 199,-

M-TEC TURBOSYSTEM 68020i

Power wie im A 1200
autoconfigurierter Speicher
mit 0, 1, 2, 4, MB, 32 Bit,
Fast Ram, inkl. Co-Prozessor,
optional bis 50 MHz



ab 299,-

M-TEC TURBOSYSTEM 68030i

Power wie im A 4000,
autoconfigurierter Speicher
mit 0, 1, 2, 4, MB, 32 Bit,
Fast Ram, inkl. Co-Prozessor,
optional bis 50 MHz



199,-

M-TEC AT-BUS CONTROLLER EXTERN

mit Ram Erweiterung bis 8 MB,
Kickumschaltung und Gehäuse,
externer Anschluß
(o.Abb.)

AT-Bus Controller intern DM 149,-)



199,-

M-TEC 2 MB SPEICHERERWEITERUNG

2.0 MB - Erweiterung A 500,
interner Einbau, mit Uhr

Ram-Aufrüstung für alle Systeme

1 MB Modul DM 99,-

2 MB Modul DM 199,-

4 MB Modul DM 299,-

Festplatten auf Anfrage

M'TEC
HARDWARE DESIGN

M-Tec Hardware Design GmbH

Horster Straße 297 • 46238 Bottrop

Tel: 02041-4656 • Fax: 02041-4660

sers aus Brakel, Galerie-Bilder als Poster zu veröffentlichen (Mailbox 7/95), ist so gut, daß man sie gleich ausbauen sollte: Macht einen Wettbewerb daran, indem Ihr die 20 besten Motive auswählt und dann uns Leser die Spaltenreiter küren läßt. Neben der Veröffentlichung als Poster könnte ja noch ein kleines Game als Preis winken. Apropos, wie wäre es bei dieser Gelegenheit mit einem Sonderpreis für saugute und überaus umwerfende Vorschläge?

3) Dieser dumme und nervtötende Mailbox-Streit Amiga vs. PC ist schon vor Ewigkeiten unerträglich geworden. Darum ein dringender Appell an Eure hoffentlich grenzenlose Vernunft: Drückt die Briefe solcher Idioten nicht mehr ab, sonst nimmt das nie ein Ende!

4) Der Vorschlag einer Spielstand-Börse von Falk Lüke aus Waldbröl ist ebenfalls nicht schlecht, aber wegen der Virengefahr (und der organisatorischen Probleme) wahrscheinlich wirklich nicht durchführbar.

5) Zu guter Letzt noch ein wichtiger Recycling-Hinweis: Dieser Brief enthält keine überflüssigen DOSen-Kommentare, ist somit wahnsinnig leserfreundlich und geradezu dafür prädestiniert, als Kontrastprogramm die Mailbox zu bereichern.

glauben Claus & Christian Fischer aus Börwang.

1) Um mit Noah, dem alten Olympioniken, zu sprechen: Na, denn wollen wir mal die Fackel anzünden und unserem Zeichner Zunder geben.

2) Der Vorschlag ist wirklich nicht übel, aber wir haben noch einen besseren: Vielleicht machen wir's genau so! Unseren Sonderpreis kannst Du ruhig an die übliche Mailbox-Adresse schicken; besten Dank im voraus.

3) Keine Idioten in der Mailbox mehr? Weia, da werden wir die Briefseiten zukünftig wohl drastisch kürzen müssen! Und wer soll dann eigentlich die Antworten schreiben?

4) Tja, Du sagst es.

5) Stimmt: Ein leserfreundliches Kontrastprogramm als schwarze Buchstaben auf weißem Papier kann man sich ja auch kaum vorstellen...

ein neuer Nachbar bei uns ein, der ebenfalls einen 500er hatte, und meine Freizeit war restlos ausfüllt. Nachdem ein weiterer Freund und ein Klassenkamerad auch so einen Rechner hatten, stieß noch einer meiner Freunde mit einem A500 dazu – diesmal mit für mich seinerzeit schier unvorstellbaren 3,5 MB RAM. Dummerweise war dieser Kumpel nicht der Hellste und zog bei laufendem Computer die Speichererweiterung heraus: SPROTZ, und der Amiga war dahin. Jetzt zog auch noch der Nachbar weg, dafür tauschte mein anderer Freund seinen 500er gegen einen 1200er ein. Inzwischen war es Weihnachten 1993 und ich bekam selbst einen A600 sowie kurz darauf einen weiteren amiganisierten Nachbarn; zusätzlich kaufte ein anderer Nachbar den Amiga des ersten Nachbarn, und auf der gegenüberliegenden Straßenseite zog jemand mit einem A600 ein. Und wenn Euch dieser Brief erreicht, habe ich meinen 600 hoffentlich schon verkauft und mir statt dessen einen A1200 zugelegt. So, jetzt die Moral von der Geschichte: Ohne Amiga geht's halt nicht!

berichtet der bereits zitierte Falk Lüke aus der Nachbarschaft... äh, aus Waldbröl.

Auch wenn wir bei Deinen Nachbarschaftsverhältnissen nun wirklich nicht mehr durchsteigen, soviel haben wir verstanden: Wo Du wohnst, muß unbedingt eine Escom-Filiale eröffnet werden – der Laden dürfte eine Goldgrube sein!

DIE JOKER-BPS

Die Grasbrunner Briefprüfstelle gibt hiermit bekannt: Auch in den kommenden Wochen werden wieder alle Leserzuschriften von der Redaktion beschlagnahmt, egal, ob es sich dabei um Lob, Kritik, Anregungen oder Fragen handelt! Die Exemplare von allgemeinem Interesse werden im kommenden Heft öffentlich angeschlagen und kommentiert, während private oder sonstwie jugendgefährdende Inhalte mit einer persönlichen Antwort geahndet werden – wegen Gefahr im Verzug ist dem Schreiben im voraus RÜCKPORTO (Ausländer verwenden dazu Internationale Antwortscheine) beizulegen! Unter Strafandrohung verweisen wir noch auf einen leserlichen Absender und folgende Adresse:

**JOKER VERLAG
„MAILBOX“
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN**

krieger



ZEICHNER XXXII/EI



COLONIZATION

MEGA

Mit seinem Nachfolger zum Megahit „Civilization“ hat Sid Meier die PC-Welt bereits Ende letzten Jahres im Sturm erobert – jetzt endlich ist auch der Amiga kein weißer Fleck mehr auf der wirtschaftsstrategischen Karte des Stardesigners!



Der Heimathafen in Europa

Ob „Pirates!“, „Railroad Tycoon“ oder eben der mittlerweile drei Jahre alte Vorgänger dieses Kolonial-Epos, der Designer aus der Chefetage von MicroProse war stets für einen Gemiestreich gut. Und der ist ihm auch hier wieder gelückt, ungeachtet aller Ähnlichkeiten mit „Civilization“ – die auch vor einer erneut eher unspektakulären Präsentation nicht hält machen.

Zwischen den Jahren 1500 und 1800 soll der Spieler mit wirtschaftlichem, diploma-

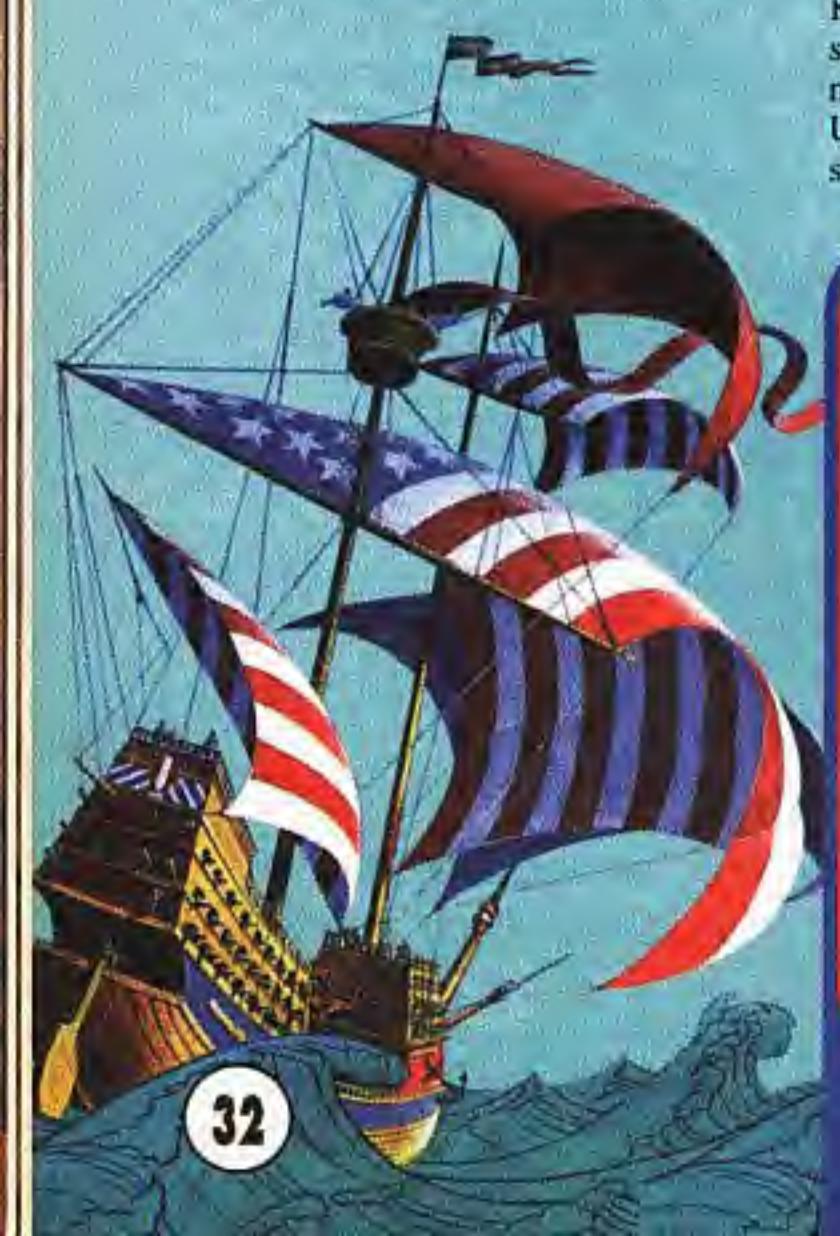
tischem und strategischem Geschick zu Werke gehen, um in Konkurrenz zu drei Computergegnern und renitenten Indianerstämmen entweder Amerika oder eine bei jedem Programmstart neu generierte Fantasywelt im Rundentakt zu besiedeln. Das ganz große Fernziel wäre dann ein Freiheitskrieg, der mit einem Sieg bzw. der Unabhängigkeit von der Kolonialmacht endet. Dazu wählt man zunächst eine der vier mit unterschiedlichen Startbedingungen (Kampfstärke, Handelsgeschick, Diplomatie etc.) versehenen Nationen wie England, Frankreich, Spanien oder Holland, die restlichen drei Länder werden vom Rechner betreut. Die Startausstattung des Digi-Konquistadors ist genretypisch mager, mehr als ein bisschen Geld und eine mit zwei Siedlungseinheiten ausgerüstete Icon-Schaluppe besitzt man zu Beginn nicht. Das Schiff wird nun mittels Maus und neun Richtungspfeilen über eine von oben zu betrachtende Karte gelotst, um so die vorerst eingeschwärzte (zweidimensionale) Landschaft nach und nach aufzudecken. An fernen Ufern werden die Einheiten dann abgesetzt, um ein für die erste Siedlung geeig-

nates Fleckchen ausfindig zu machen: Der Standort des zu gründenden Dorfs sollte direkt am Wasser liegen, um so den Waren- und Personentransport von und nach Europa zu gewährleisten, zudem braucht das neun Kartenfelder umfassende Städtchen auch Wälder, Berge und Felder, um sich autark mit den lebenswichtigen Rohstoffen Holz, Eisen und Lebensmittel einzudecken zu können.

In jeder so errichteten Gemeinde können per Mausklick bis zu 35 Bauwerke in Auftrag gegeben werden; da gibt es Befestigungsanlagen von schlichten Einfühlungen bis hin zu kampfstarken Forts, Sägewerken, Schmieden, Schnapsbrennereien, Waffenschmieden und sogar Kirchen, die sich um das Seelenheil der Auswanderer kümmern. Produkte und Rohstoffe, die nicht für den Eigenbedarf benötigt werden, können via Schiff nach Europa verfrachtet, bei den Indianern gegen Nützlichkeiten wie Pferde oder Gold eingetauscht oder auch an Konkurrenten verschachert werden. Wichtig für die produzierte Warenmenge ist die Qualifikation der durch natürliche Vermehrung oder Einwanderung schnell anwachsenden Einwohnerschaft. Jeder einzelne kann nämlich eine von 20 speziellen Fähigkeiten (für Berufe wie Schreiner, Gerber, Fischer usw.) erlernen, indem man ihm entweder eine kosten-



Der erste Landgang





trächtige Euro-Ausbildung angedeihen läßt oder ihn zwecks Schulung bei befreundeten Ureinwohnern unterbringt. Apropos Ureinwohner: Trotz aller diplomatischer Bemühungen wie dem Abschluß von Handelsverträgen und Friedenspakten lassen sich mit fortschreitender Expansion kriegerische Auseinandersetzungen mit den Rothäuten kaum noch vermeiden, was auch für die Konkurrenz mächtig gilt – treffen zwei verfeindete Einheiten aufeinander, so wird unter Hinzuziehung von Faktoren wie Terrainvorteil oder Kampferfahrung umgehend ermittelt, wer von der Landkarte zu verschwinden hat. Und wer ohnehin keinen Wert auf die Freundschaft der konkurrierenden Kolonialmächte legt, kann deren Frachtkähne mittels Kaperschiffen auch auf hoher See um ihre Ladung erleichtern. Weil die Eroberungen also naturgemäß nie ganz friedlich abgehen, sollte möglichst frühzeitig damit begonnen werden, eine aus Kavallerie, Infanterie und Marine bestehende Streitmacht aufzustellen. Denn nur so können die eigenen Siedlungen beschützt und zum geeigneten Zeitpunkt feindliche Städte und Indianerdörfer besetzt werden. Ein derart rigides Vorgehen mag zwar den einen oder anderen Handelspartner vergrätzen, hat aber den Vorteil, daß man die eroberten Gebiete samt Inventar und Ein-

wohner kurzerhand überschrieben bekommt.

Verfügt ein Kaff nicht über die benötigten Ressourcen, so müssen von Pionieren Handelsstraßen zu anderen Städten eingerichtet werden, damit Karawanen das Manko wettmachen können – was aber des öfteren Überfälle mit sich bringt. Autarke Orte dagegen erfreuen den Chef durch eine rasant anwachsende Einwohnerzahl und einen zunehmenden Freiheitsdrang; überschreitet die rebellische Stimmung in den Städten 50 Prozentpunkte, so kann man versuchen,

sich von der Muttermutter abzunabeln, die ohnehin immer unverschämtere Steuerabgaben einfordert. Der damit einhergehende Unabhängigkeitskrieg ist allerdings nur zu gewinnen, wenn man mit einer extrem starken Armee und mit bis an die Zähne bewaffneten Siedlungen zum großen Finale antritt.



Die mit wenigen Animationen und mäßigen Zwischenbildern garnierte Grafik wird auch niemand vom Wesentlichen ablenken, und die Akustik aus zahlreichen Wild-West-Liedchen und Sound-FX untermaulen die Kolonisation recht ansprechend. Abgesehen vom verbesserten Handling waren kaum Unterschiede zur populären PC-Version festzustellen, auch der feine Editor für Zufalls-Landkarten (für Vorgaben bezüglich Größe, Klima und Bodenbeschaffenheit) verrichtet nun auf allen Amiga-Modellen klaglos seinen Dienst.

Der Motivation sind somit praktisch keine Grenzen gesetzt, und komplett deutsch ist dieses Ausnahme-Spiel obendrein, weshalb man „Colonization“ nur empfehlen kann – wer solche Simulationen mag, wird derzeit kein besseres Programm für seine „Freundin“ finden! (md)

COLONIZATION (MICROPROSE)	
KOLONIAL-SIMULATION	
91%	„GENIAL“
GRAFIK	62%
ANIMATION	50%
MUSIK	71%
SOUND-FX	64%
HANDHABUNG	88%
DAUERSPASS	94%
VARIABEL: 5 STUFEN	
PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	KOMPLETT
DEUTSCH	



Dank völlig problemloser Handhabung mit beliebig verschieb- und vergrößerbaren Fenstern, Pulldown-Menüs, Online-Hilfe und Hotkey-Unterstützung kann man sich voll auf die vielfältigen Möglichkeiten des Gameplays konzentrieren und die gebotene Komplexität ungestört genießen.

Abstiegskandidaten unter sich

ranTrainer & Der Meister

Für einen starken Fußballmanager ist immer Saison – doch Greenwood und Impressions haben leider nur zwei schwächliche Kicker-Sims aus der Programmierkabine geholt.

ranTrainer

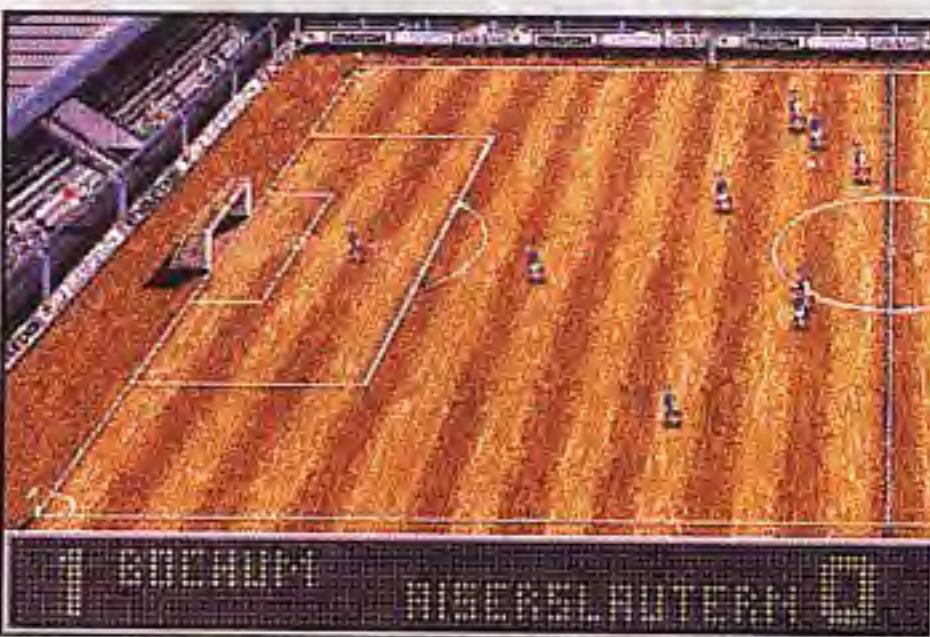
Maximal vier Spieler dürfen hier je einen Bundesligisten ihrer Wahl auf Trab bringen, wobei das selbstgesteckte Saisonziel den Schwierigkeitsgrad bestimmt. Akribisch genau wird da an den täglichen Trainingsplänen gefeilt, um eine ausgewogene Mischung aus Wallläufen, Sprints sowie Theorie und Praxis der Ballbehandlung zu erreichen. Stehen Aufstellung, System und taktische Marschrute fest, zeigt sich auf dem Rasen, was die Truppe tatsächlich gelernt hat: Während die Torszenen wie eine TV-Übertragung über den Screen flimmern, darf der Coach vom Spielfeldrand aus noch Anweisungen geben. Nach dem Abpfiff ist eventuell ein Interview fällig, bevor die Fußballshow „ran“ den Spiel-

tag mit Ergebnissen, Tabellen und Höhepunkten nochmals Revue passieren lässt.

Das sowohl optisch als auch akustisch halbwegs gelungene und per Maus recht ordentlich bedienbare Game hat leider mehrere katastrophale Bugs: Während am A1200 mit HD nicht nur die Fahrt zum Trai-

ningslager gern mit einem Totalabsturz endet, spielt es sich von Disk am A500 mit 1 MB RAM und Zweitläufer zwar halbwegs flott, jedoch aus Speichergründen unter Verzicht auf Sound und einige Animationen. Zudem verpaßt sich das Progi beim Abspeichern auf Diskette bisweilen

selbst den Lizenzentzug. Und damit steht es 72:33 für die Urversion auf PC CD-ROM...



aiserslautern grüßt eenwood Entertainment... (ranTrainer)

RAN TRAINER (GREENWOOD ENTERTAINMENT) FUSSBALL-MANAGEMENT	
33% „FEHLERHAFT“	
GRAFIK 66%	
ANIMATION 60%	
MUSIK 62%	
SOUND-FX 39%	
HANDHABUNG 33%	
DAUERSPASS 19%	
VARIABEL	
PREIS DM 99,95	
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	5 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	
DEUTSCH	KOMPLETT

Der Meister

Bei Impressions' Soccermanager darf nur ein Solodirektor ran, um aus einem der 108 deutschen Fußballvereine eine Elitetruppe für die Teilnahme an den Euro-Pokalwettbewerben zu formen. Die benötigten Geldsummen werden durch Grillbuden, Fanartikelläden und Cafes hereingespült, und auch die in das ausbaufähige Stadion strömenden Zuschauer sowie etliche Werbepartner tragen ihr Scherlein bei. So weit, so nett, doch in der Praxis erweist sich die Mannschaftsbetreuung als ebenso umständlich wie (über-) komplex: Mittels Maus und einer Unzahl von Menüs kann man bis zu fünf Trainer einstellen sowie Transfermärkte und Trainingslager besuchen, bevor es in Formationen wie 4-4-2 oder 4-3-3 auf den von oben

gezeigten Rasen geht. Der Spielablauf – sofern man sich nicht mit dem sofortigen Endergebnis begnügt – lässt sich vierfach beschleunigen und jederzeit unterbrechen, um den einzelnen Jungs taktische Anweisungen (Manndeckung, mehr über die Flügel...) zu geben.

Über mangelnden Tiefgang kann sich hier keiner be-

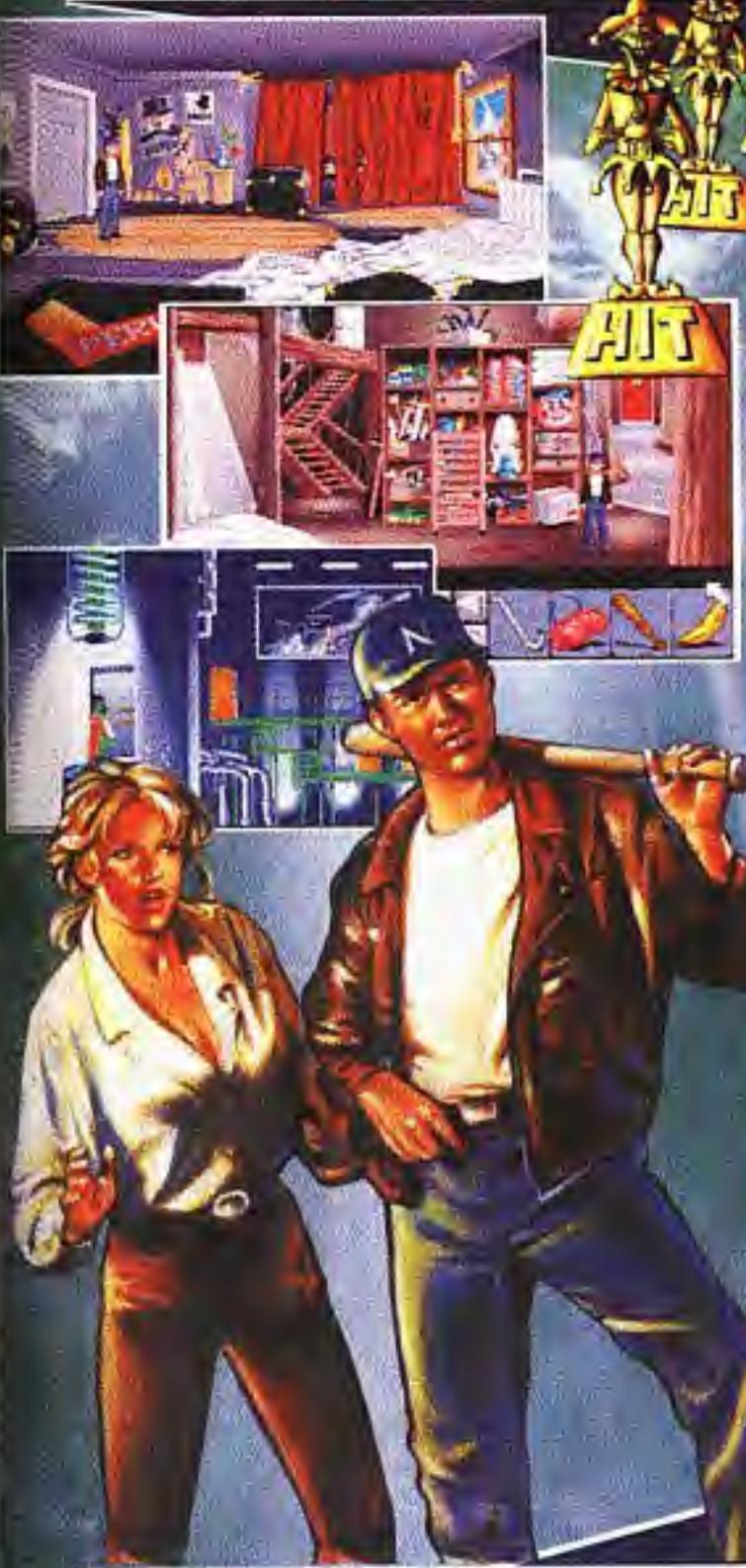
schweren, wohl aber über die lahme Akustik und die extrem unhandliche Menülawine. Am erträglichsten ist noch die bei der ansonsten identischen 500er Version naturgemäß etwas blassere Optik. Fazit: Gegen den ranTrainer mag der Meister aufgrund der besseren Vorarbeit gewinnen, gegen Highlights des Genres steht er auf verlorenem Posten. (st/md)



Das Spiel ist im vollen Gange (Der ECS-Meister)

DER MEISTER (IMPRESSIONS) FUSSBALL-MANAGEMENT	
48%	
46%	
TROCKEN	
59% GRAFIK 55%	
47% ANIMATION 39%	
34% MUSIK 34%	
23% SOUND-FX 23%	
44% HANDHABUNG 44%	
55% DAUERSPASS 53%	
VARIABEL: 4 STUFEN	
PREIS JEWELS DM 79,-	
SPEICHERBEDARF	2 MB / 1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 / 2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	
DEUTSCH	KOMPLETT

DIESEI ABO KTE EIN HIT!



Wer will seinen Joker hitverdächtig schnell und preisgünstig haben? Und wer will obendrein eine spielbare Gratisversion des neuen Adventure-Hits „Flight of the Amazon Queen“? Alle, eben!

Und deshalb braucht Ihr auch alle ein Joker-Abo, denn nur so gibt's die 10 Ausgaben eines Jahres schon zum Preishit von 9,- also für schier lächerliche 63,- DM (Ausland: 75,- DM). Als weiteren Hit für Abonnenten verschicken wir ihre Exemplare in umweltschonender und dennoch regensicherer Verpackung bereits eine Woche vor der Kiosk-Lieferung, sie wissen also garantiert stets als erste, was am Amiga aktuell angesagt ist.

Derzeit wäre das vor allem „FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN“, Renegades neues Gag-Adventure im Stil von Lucas Arts. Allen Neuabonnenten ermöglichen wir nun umsonst die Reise an den Amazonas, wo sie anhand eines zwei Disketten langen und komplett spiel- und lösbar Demos erste Eindrücke von der prächtigen Grafik, der tollen Steuerung und vor allem den irre witzigen, aber dennoch streng logischen Puzzles dieses gnadenlos guten Abenteuers sammeln können!

Mehr zu diesem Hit-Adventure weiter hinten in dieser Ausgabe, mehr tolle Prämien dann bei jeder Abo-Verlängerung. Aber schickt den ausgefüllten Coupon möglichst bald ab, denn dieses Hit-Angebot gilt nur für August und September!



DER ABO-HIT: ZWEI VOLL SPIELBARE DISKETTEN ZUM GENIALEN GAG-ADVENTURE „FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN“ GRATIS!!!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: _____ / _____

ICH BEZAHL DURCH BANKABBUCHUNG

KONTOINHABER: _____

KONTO - NUMMER: _____

GELDINSTITUT: _____

BANKLEITZAHL: _____

ICH BEZAHL PER VORKASSE
(SHECK ODER BARGELD LIEGT BEI)

ICH BEZAHL NACH RECHNUNGSERHALT DURCH
ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO:

NR.: 444 714 - 806 BLZ 70010080

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENNUMMER AN!

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo - Verwaltung AJ
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT, KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH

Der Virenkiller

VIROCOP

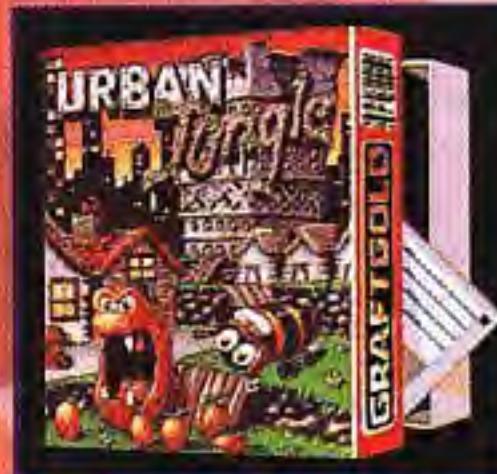
Neue Draufsicht-Action von Graftgold, noch dazu mit einem Roboter? Da erinnert sich der Redakteur gleich mit Wonne an das legendäre „Paradroid 90“ aus demselben Hause!

Zu hoch sollte man seine Erwartungen deshalb aber trotzdem nicht stecken, denn diesmal hat Andrew Braybrook nur programmiert, das Konzept stammt vom Newcomer Iain Wallington: Der „Digital Armoured Virus Exterminator“, kurz D.A.V.E. genannt, muß die „Spieldisk“ (eine Art virtueller Rummelplatz) von 60 Virenarten befreien, die sich in den 19 auf vier Zonen verteilten Levels tummeln.

Dazu benötigt unser Robbi natürlich Waffen, von denen es insgesamt 20 gibt, die entweder gefunden oder zwischen den Stages gegen Energie eingetauscht werden müssen. Allerdings kann D.A.V.E. nur drei Wummen bei sich tragen, und nicht alle bieten Komfort wie unendlich viel Munition. Da der Energiehaushalt zudem knapp bemessen ist und Extras wie frischer Saft oder Unverwundbarkeit rar sind, muß der Virenkiller seine drei Leben also schon beisammenhalten. Aber immerhin gibt es Neustartpunkte (die man zuvor berührt haben muß) sowie für jeden gelösten Abschnitt ein Paßwort. Auch können zwei Exterminatoren gemeinsam oder nacheinander gegen die Plagegeister vorgehen; bei Teamwork übernimmt ein Spieler das Steuern und der andere die Bordkanone. Apropos, die Steuerung klappt über Zwei-Button-Sticks bestens, mit einem Pad jedoch nicht ganz so exakt. Zum Unterschied zwischen ECS- und AGA-Version ist zu sagen, daß man hier mit einem A1200/4000 deutlich im Vorteil ist: Man erhält eine ganze Welt mit vier Levels mehr, bekommt 64 statt 32 Farben sowie schönere Animationen und einen größeren Bildschirmausschnitt geboten, die Ladezeiten sind erheblich kürzer, und man darf das Game auf die Festplatte nageln – die ebenfalls der AGA-Version vorbehaltene Maussteuerung ist dagegen nicht zu empfehlen. Aber auch die ECS-Version sieht gut aus, ist witzig und detailverliebt animiert. Und Gags sind hier wie dort das Salz in der Suppe, denn wo sonst trifft man auf mit MGs bewaffnete Killerbienen oder muß Cheerleader in einer Art Killer-Icehockey befreien?



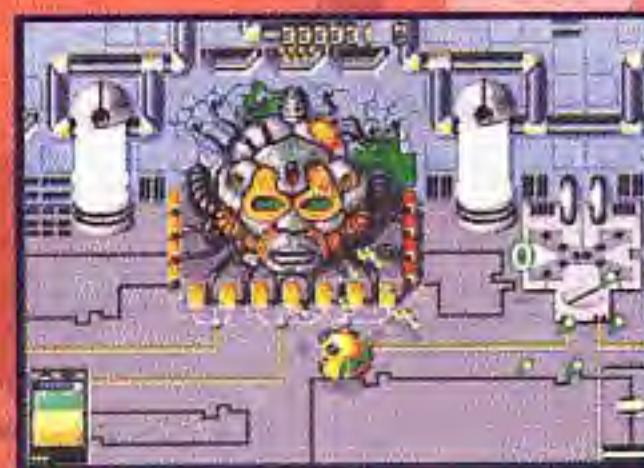
Hey, Kanonenfutter!



Der nächste Level wird als Spielepakung angekündigt...



Pac-Man forever?



Mach dem Endgegner ein Ende!



Angriff der Killerbiene

Seine Note hat sich der Virenpolizist also redlich verdient, sie hätte sogar noch etwas höher ausfallen können, würde es sich hier letztlich nicht um einen wenig originellen „Gauntlet“-Klon handeln. Außerdem sind die zusätzlich eingebauten Plattformen eher nervtötend, zumal man dafür auf Hilfsmittel wie Rampen und Transporter angewiesen ist. Auch ein paar Puzzles hätten der Motivation nicht geschadet, aber was soll's? Wer gerne bei solider Soundbegleitung (gute Musik und ordentliche FX) ballert, wird diesen niedlichen Robocop sicher ins Herz schließen – auch wenn er für die angekündigte CD-Version noch verbessert werden kann und soll. (mm)

VIROCOP

(GRAFTGOLD/RENEGADE/WARNER)

DRAUFSICHT-ACTION

--	--

72% ECS	74% AGA
-------------------	-------------------

„NETT“

70%	GRAFIK	72%
74%	ANIMATION	76%
72%	MUSIK	72%
65%	SOUND-FX	65%
72%	HANDHABUNG	74%
73%	DAUERSPASS	78%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB / 2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	NUR AGA-VERSION
SPEICHERBAR	HIGHSCORES
DEUTSCH	ANLEITUNG

DER SEELENTURM

Im Land Chaybore reißt der Dämon Baalhathrok die Herrschaft an sich und entzieht mit seinen Maschinen den friedlichen Bewohnern des Landes ihre Lebensenergie. Sie werden zu seelenlosen Kreaturen bar jeder Empfindung.

Sie übernehmen die Rolle des Jungen Treeac, dem vorhergesagt wurde, der Macht des Dämonen Einhalt gebieten zu können. Sie müssen in Baalhathros Festung eindringen und ihm widerstehen.

Der Seelenturm - Ein abenteuerliches Action-Rollenspiel mit isometrischer Projektion.

Der Seelenturm lässt Sie so schnell nicht wieder los.

Der Seelenturm ist ein einzigartiges Spielerlebnis. Ein innovatives Spielsystem lässt Treeac in 8 Richtungen laufen, kämpfen, Gegner mit mächtvollen Zaubersprüchen belegen oder Gegenstände verwenden. Seltene war ein Spiel unkomplizierter.

Der Seelenturm kombiniert brillantes Rollenspiel mit packender Arcade-Action.

- 125 Kartengebiete und 7 Level in der Festung von Izlar.
- 22 Zaubersprüche in 4 Kategorien stehen zur Wahl mit jeweils 5 verschiedenen Stärken und in drei Arten.
- Geheime Räume, Puzzles und die Entwicklung neuer Fähigkeiten werden Sie immer wieder neu beschäftigen.
- Viele verschiedene Rüstungen und Waffen können verwendet werden.
- Aufwendig produzierte Musik (CD-Versionen), ein Taschenbuch zur Geschichte des Seelenturms und ein liebevoll gestaltetes Kräuterbrevier machen den Einstieg in die Welt von Chaybore zu einem Vergnügen.

Erhältlich für: PC CD-ROM, PC, Amiga-AGA, CD 32



AWARD
Amiga Games

Amiga Games 7/95
Gesamt: 85%

SPIEL DES
MONATS

Amiga Magazin 8/95
Gesamt: 85%

**Black
Legend**

INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Tel: +49 / (0)208 / 45019-0
Fax: +49 / (0)208 / 45019-66

Bei Fragen wenden Sie sich bitte an:

Black Legend Software GmbH,
Wallstraße 2,
45468 Mülheim an der Ruhr,
GERMANY.

UP & DOWN

TOP TWENTY

1. (1) DIE SIEDLER



2. (2) BUNDESL. MAN. HATTR.
3. (11) SYNDICATE
4. (3) DUNE II
5. (4) ELITE II
6. (12) ANSTOSS
7. (19) WING COMMANDER
8. (5) INDIANA JONES IV
9. (17) HISTORYLINE
10. (20) BIING!
11. (15) SENSIBLE WORLD OF SOCCER
12. (8) PIZZA CONNECTION
13. (6) THEME PARK
14. (13) UFO - ENEMY UNKNOWN
15. (16) CIVILIZATION
16. (-) DER CLOU!
17. (-) GOAL!
18. (-) KING'S QUEST VI
19. (18) TOWER ASSAULT
20. (14) DEATH OR GLORY

Habt Ihr das Editorial schon gelesen? Dann wißt Ihr auch, warum ab sofort indizierte Spiele gänzlich aus den Charts verbannt sind – Vorsicht ist bekanntlich die Mutter der Rappelkiste...

Wir zählen auf Euer Verständnis, daß der bislang eingeschlagene Weg, von der BPS oder Staatsanwaltschaft beanstandete Titel unter den Begriffen „Indiziert“ bzw. „Beschlagnahmt“ an der korrekten Stelle in den Hitlisten aufzuführen, sich als Sackgasse erwiesen hat – das könnte uns ja wieder als Werbung für derlei Produkte ausgelegt werden. Und wegen eines namentlich ohnehin nicht genannten Spiels die Existenz des gesamten Hefts auf dasselbe zu setzen, schien uns nun mal nicht vernünftig. Jetzt aber Schwamm drüber, werfen wir lieber einen Blick auf die Ergebnisse unserer Zählsklaven.

So hat sich auf den Gipfeln der Gunst in den vergangenen zwei Monaten eh nix getan, nach wie vor führen Blue Bytes „Siedler“ die Top Twenty an, während die AGA-Besucher immer noch in Bullfrogs „Theme Park“ strömen und der Mikrokosmos von Psygnosis das beliebteste Urlaubsziel der CD-Amigos blieb. Interessanter ist da schon, daß der Ochsenfrosch-Klassiker „Syndicate“ sich wieder bis zur dritten Position der Standard-Charts vorkämpfen konnte und sich „Pinball Illusions“ aus dem 21sten Jahrhundert auf den zweiten Platz der 1200er-Liste geflippt hat, wodurch der Stadtbau Marke Maxis auf den dritten Rang abgerutscht ist. Rutschig mag's offensichtlich auch unsere Abo-Fee Petra, deren erklärter Liebling derzeit das feine Rennspiel „Super Skidmarks“ mit seinen rasanten Powerslides ist. Rasant geht es auch in den Verkaufscharts zu, denn dort haben sich die „Erben der Erde“ aus dem Stand die Vizemeisterschaft ererbt. Die Gamedesigner von Ocean dagegen fühlen sich in Kampfhelis genauso zu Hause wie auf dem Golfplatz, weshalb wir ihnen diesmal die aktuellen Top-Games gewidmet haben. Über eine Widmung Eurerseits in Form einer Postkarte würden wir uns ebenfalls sehr freuen, und wie immer gibt's natürlich auch etwas zu gewinnen, nämlich:

1 x Virocop
1 x Der Meister
1 x F1 World Championship

Okay, eine Widmung allein wird nicht genügen, um bei der Verlosung dieser Top-Titel dabei zu sein, da müßt Ihr schon noch Eure aktuellen Software-Favoriten mit auf den Schrieb notieren – die Anzahl der Nennungen ist dabei egal, nur säuberlich nach CD-, AGA- oder Standard-Version müssen sie sortiert sein. Natürlich sollte auch Euer Absender auf dem Schriftstück prangen, damit wir im Falle eines Falles den Gewinn nicht selber behalten müssen; wäre doch zu schade. Insbesondere deshalb, weil Ihr Euren Wunschgewinn ruhig auch noch mitnotieren dürft, wir berücksichtigen so was gerne. Mit Rücksicht auf die Post folgt zum guten Schluß noch unsere Anschrift, die wir hiermit ganz offiziell zum Kopieren freigeben:

Joker Verlag
„Up & Down“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

TOP TEN A1200

1. (1) THEME PARK
2. (9) PINBALL ILLUSIONS
3. (2) SIM CITY 2000
4. (10) BIING!
5. (5) BANSHEE
6. (4) BUNDESL. MAN. HATTR.
7. (-) OLDTIMER
8. (3) UFO - ENEMY UNKNOWN
9. (6) STAR TREK
10. (8) SIMON THE SORCERER



TOP TEN CD³²

1. (1) MICROCOM



2. (3) BANSHEE
3. (9) SUBWAR 2050
4. (5) UFO - ENEMY UNKNOWN
5. (2) TOWER ASSAULT
6. (4) PIRATES! GOLD
7. (8) ROADKILL
8. (10) SIMON THE SORCERER
9. (7) RISE OF THE ROBOTS
10. (-) WING COMMANDER

TOP TEN CD³² TOP

TOP SELLER

1. (1) FIFA INT. SOCCER



2. (-) ERBEN DER ERDE
3. (-) HOLLYWOOD PICTURES
4. (2) UFO - ENEMY UNKNOWN
5. (-) ZEPPELIN
6. (9) BUNDESL. MAN. HATTR.
7. (3) BIING!
8. (-) DER SEELENTURM
9. (5) BUNDESL. MAN. SUPPORTER
10. (6) DIE SIEDLER

PERSONAL FAVORITES



1. SUPER SKIDMARKS
2. ZEPPELIN
3. ALADDIN
4. BRIAN THE LION
5. PIZZA CONNECTION

PERSONAL FAVORITES PERSONAL FAVORITES PERSONAL FAVORITES

TOP SELLER DES JAHRES

1. (1) BUNDESL. MAN. HATTRICK



2. (3) FUSSBALL TOTAL!
3. (2) RÜSSELSEHEIM
4. (5) THEME PARK
5. (6) DER TRAINER
6. (8) FIFA INT. SOCCER
7. (7) DIE SIEDLER
8. (9) HANSE - DIE EXPEDITION
9. (10) CRYSTAL DRAGON
10. (-) ANSTOSS W.C. EDIT.

AKTUELLE TOP-GAMES VON OCEAN

1. JUNGLE STRIKE (CD³²) 87%



2. PGA EUROPEAN TOUR (CD³²) 85%
3. JUNGLE STRIKE (AGA) 85%
4. PGA EUROPEAN TOUR (AGA) 85%
5. KID CHAOS (CD³²) 83%
6. PGA EUROPEAN TOUR 83%
7. KID CHAOS 82%
8. BURNING RUBBER 73%
9. DENNIS (AGA) 68%
10. THE RYDER CUP (CD³²) 66%

Reisefieber zu gewinnen!



ACTION AM AMAZONAS

Wollt Ihr eine

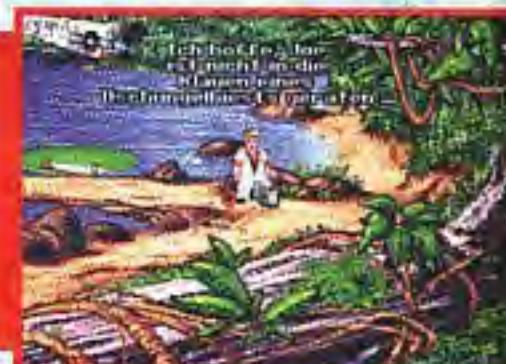
Reise zum Amazonas gewinnen; Flugzeugabsturz, Pygmäen, Gorillas und ein verrückter Professor inklusive? Lieber nicht? Dann holt Euch „Flight of the Amazon Queen“ und erlebt diese Abenteuer auf Eurem Amiga – während hier ein absturzsicherer Linienflug zur nächsten ECTS in London wartet!

Was es sonst noch über das neue Grafikadventure von Interactive Binary Illusions bzw. Renegade/Warner zu sagen gibt, steht im großen Test – hier sollte es genügen, daß wir für das unglaublich witzige Progi einen Hit gezückt haben. Ein Hit ist nämlich auch der Hauptpreis dieses Preisausschreibens: Der Sieger fliegt am Sonntag, den 3. September nach London zur „European Computer Trade Show '95“, erhält für seinen Aufenthalt 500,- DM Taschengeld sowie eine Kostenerstattung für die Anreise zum Flughafen und darf auf Wunsch gratis in der Inselmetropole übernachten; andernfalls geht's am Abend des gleichen Tags wieder heim. Auf der ECTS wird er die Produzenten von „Flight of the Amazon Queen“ und zwei Joker-Redakteure persönlich kennenlernen, zudem findet sich sein Foto dann anlässlich der Messe-Nachlese im Heft wieder! Daneben hat Warner Interactive für diesen Wettbewerb fünf hochwertige Fliegerjacken mit „Flight of the Amazon Queen“-Logo spendiert, dazu kommen noch fünf schick bestickte Polohemden. Jetzt kommt aber erst mal die

PREISFRAGE

WELCHER IST DER LÄNGSTE STROM DER WELT?

- A) DER AMAZONAS
- B) DIE DONAU
- C) DER NIL



Vorsicht, Leute, die Frage ist nicht ganz so einfach, wie es auf den ersten Blick scheinen mag; wir empfehlen den zweiten Blick in ein Lexikon! Dann wird's eilig – weil der Messe-Termin schon relativ nahe ist, mußten wir als Einsendeschluß bereits den 15. August wählen. Aus allen Postkarten mit einem richtigen Lösungsbuchstaben und einem lesbaren Absender werden unter Ausschluß des Rechtswegs und der Mitarbeiter von Renegade/Warner bzw. des Joker Verlags die Sieger gezogen, wobei die Reise nur Volljährige gewinnen können. Klar, wir können ja schlecht irgendwelche Kinder allein nach London schicken, gell? Die Klamotten passen aber auch jüngeren Piloten, wir setzen uns mit den Siegern dann ohnehin rechtzeitig in Verbindung. Na, denn mal viel Glück!

DER HAUPTGEWINN

EINE FLUGREISE ZUR NÄCHSTEN ECTS IN LONDON PLUS 500,- DM TASCHENGELD UND WAHLWEISE MIT ÜBERNACHTUNG.

2. BIS 6. PLATZ

JE EINE HOCHWERTIGE FLIEGERJACKE MIT „FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN“-LOGO.



7. BIS 11. PLATZ

JE EIN TODSCHICKES POLOHEMD MIT „FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN“-LOGO.

P**D****B****O**

Na, vom Urlaub schon wieder beurlaubt? Enthält die Reisekasse nur noch ein paar Sandkörner und ausländisches Wechselgeld? Kein Problem, es gibt ja die aktuellen Ausgaben der PD-Serien **Nordlicht** und **Spielekiste** – und damit gutes Spiel für kleines Geld!

Die Scheibe mit der Bezeichnung **Nordlicht 46/5** etwa bringt Gehirnarkobaten mächtig ins Grübeln, wenn sie bei **Marbles** eine Murmel sicher durch einen Hindernisparcours bugsieren müssen. Knifflig wird die Sache nämlich durch Hindernisse wie z.B. Bröselsteine, Einbahnstraßen, allerlei Feuerwerk oder diverse Türen, Tore und Schlüssel – kurz, die Pirsch nach dem passenden Lösungsweg ist mit je-

der Menge Kopfzerbrechen verbunden, wobei gottlob kein Zeitlimit Druck macht. Optisch und akustisch reißt das Game keine Bäume aus, Anerkennung haben sich aber die feine Mausbedienung und das clevere Leveldesign verdient. Daß Labyrinth-Architekten mit dem eingebauten Editor eigene „Kugellager“ entwerfen können, macht das Spiel zudem auch dauerhaft unterhaltsam.

Wer nicht geruhsam knobeln, sondern flott ballern möchte, der schiebt besser die **Nordlicht 46/6** ins Laufwerk und ergötzt sich an **HydroZone**. Grafisch mag dieser temporeiche 3D-Shooter ja nicht allzu ansprechend sein, aber das Gameplay überzeugt auf ganzer Linie: Zunächst steht ein Hindernisflug durch einen Korridor im Stil des guten alten „Master of the Lamps“ vom 64er an, dann findet sich der Gleiter in den Polygon-Schluchten einer

Raumstation wieder, um heranzoomenden Balken und Pfosten auszuweichen. Immer wieder dürfen auch Zwischengegner abgelasert und Flakinstallation verschrottet werden, was zwar nicht gerade tiefstimmig sein mag, sich aber unterhaltsam zockt. Zumal flotte Techno-Rhythmen den nötigen Drive beisteuern und die Spielsteuerung zwischen Piloten- und Normalkonfiguration unterscheidet.

Jetzt aber zur bislang besten PD-Ballerei aller Zeiten: **T-Racer** auf der **Nordlicht 47/6**. In diesem gnadenlos gut inszenierten Action-Hit lenkt man seinen Raumer ganz klassisch durch horizontal scrollendes Feindgebiet und metzelt kleine wie große Angreifer per Laserschuß nieder. Das Waffensystem läßt sich durch Aufsammeln von Extra-Symbolen mit Mehrwege-Mündung, Diagonalschuß oder extra breiten Strahl-Projektilen

nachrüsten; für begrenzte Zeit vermag auch eine Tarnkappe Schaden abzuwenden. Aufgrund abwechslungsreicher und durchdachter Feindformationen gefällt das Spielding hier ebensogut wie die fulminante Präsentation – das softe 3D-Scrolling des ersten Levels möchte man einem Standard-Amiga kaum zutrauen! Wer statt der vorliegenden zwei Spielstufen alle 14 haben möchte, muß zwar eine geringe Shareware-Gebühr abdrücken, doch die ist der Spaß allemal locker wert.

Ein weiteres PD-Highlight leuchtet uns von der **Nordlicht 48/3** entgegen, schon weil sich hinter der Solo-Nummer ein ganzes Disketten-Quartett verbirgt. Entsprechend rekordverdächtig ist auch der Umfang des SF-Adventures **Relics of Deldroneye**, in dem man sich auf einer komplexen, aber englischsprachigen Gefängniswelt wiederfindet. Als er-



Die Kugel rollt, doch alles geht noch:
Marbles



Scrollt wie Samt und Seide: T-Racer



CONTROLS (ARCADE)
MUSIC ON
SHAREWARE
START





stes muß der Held natürlich aus seiner Zelle fliehen, dann folgen jede Menge interessante Dialoge mit Leidensgenossen und feindlichen Piraten, Ausflüge zu anderen Planeten und vieles mehr. Die Puzzles sind dabei nicht zu verachten, doch die feine Maus-Icon-Steuerung im Stil von Lucas Arts leistet ja Hilfestellung. Ins Zeug gelegt hat man sich aber auch in puncto Optik: Bei stimmiger Begleitmusik bewegen sich liebevoll animierte Charaktere durch zumeist äußerst detaillierte Kulissen. Ein Top-Abenteuer also, dessen packende Story sich jedoch erst ab 2 MB Chipmem entfaltet.

Pillendreher treffen sich auf der **Nordlicht 48/5** und lassen mal wieder den PacMan von der Leine. Hier heißt der Rundling allerdings **Cyber Man**, und das aus gutem Grund: Kapelle, bitte einen Tusch für den zwar nicht er-

sten, aber doch den ersten wirklich gelungenen Mampf-Gilb im VR-Look! Wie gehabt streunt er durch ein Labyrinth, um gelbe Pillen zu vernaschen und seinen Widersachern auszuweichen, doch ist das längst nicht alles. Hier trifft man nämlich auch auf unterschiedlich aggressive Feinde, darf sie überhüpfen und sich dabei über eine 3D-Umgebung freuen, die dem alten Konzept ganz neue Perspektiven bringt. Klar, zoomt und dreht die schmucke, mit hübschen Details ausgestattete Polygon-Optik doch in flottem Tempo, während ansprechende Sound-FX aus den Boxen schallen. Alsdann, let's pack, man!

Last but not least haben wir in der **Spielekiste Extra 48** eine Rarität ausgemacht: **Roketz 2.0** ist nicht nur der vorläufig gelungenste Amiga-Klon zu „Thrust“, sondern auch eines der im PD-Pool ja

leider nur selten anzutreffenden AGA-Games. Hier gilt es, einen rotationsgeleiteten Raumgleiter durch ein enges Höhlenlabyrinth zu steuern, was man (wahlweise am Splitscreen) in Konkurrenz mit der CPU oder einem Mitspieler tut. Während der Jagd auf die Sammelextras ist die Trägheit des Gefährts zu beachten; speziell dann, wenn etwa Magnetgeneratoren die Flugbahn kreuzen. Jedenfalls kommt viel Laune auf, was am spannenden Gameplay, dem gelungenen Stick-, Maus- oder Tastatur-Handling, der supersoft scrollenden und prima animierten AGA-Grafik und der tollen Akustik liegt. Dazu ist das Game HD-kompatibel, die Highscores werden gespeichert, alle Levels lassen sich direkt anwählen, und man darf im Extrashop unter verschiedenen Fluggefährten wählen, um sie anschließend mit Zubehör auszustatten.

Wenn das kein Shareware-Hammer ist?

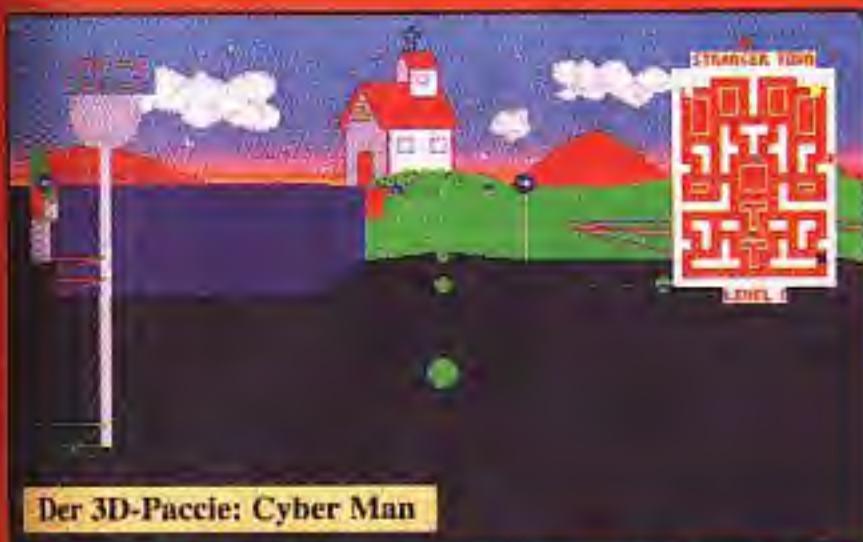
Hämmer waren diesmal also reichlich im Angebot, und behämmert ist, wer hier nicht zuschlägt. Die Disks der Marke Nordlicht sind zu haben bei:

Gabi und Udo Drücke
Alter Fischerpfad 10
26506 Norden
Tel.: 04931/16 72 22

Für die Extra-Spielekiste wende man sich an:

Berlin PD
Bismarckstr. 64
13585 Berlin
Tel.: 030/33 35 425

Hier wie da sind erfreulich günstige drei Mark pro Disk zuzüglich Versandkosten anzulegen – erfreulich auch, daß jedes Game am A1200 seinen Dienst verrichtet. Na, dann freut Euch mal schön! (rl)



Der 3D-Pac-Man: Cyber Man



Das Gravitations-Drama mit Splitscreen: Roketz 2.0



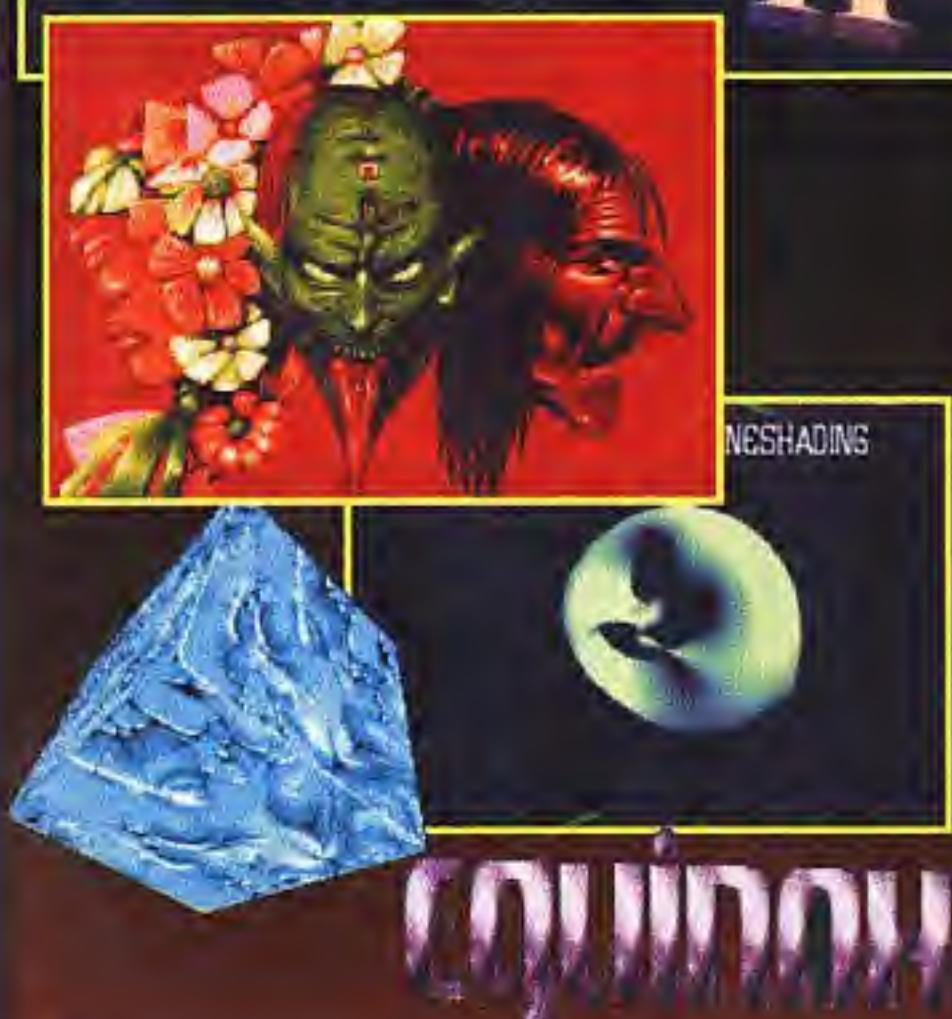
Das Knacki-Abenteuer:
Relics of
Deldroneye



DEMO Galerie

Friede, Freude, Demozeit, seid zum Optik-Schmaus bereit. Und eines können wir Euch versprechen: Unsere aktuellen fünf Sahnestücke sind jedes für sich deutlich stimmiger als der einleitende Reim!

Hydrocephalus



Das Werk der Equinox-Crew mit dem unaussprechlichen Namen ist ein feiner, kleiner Grafikhappen für zwischen durch: Unterlegt von spartanischen Technobeats dreht sich zunächst ein texturierter Quader auf dem Screen, es folgt ein Gouraud-schattierter Zylinder, der schließlich einer mit Lichtquelle abschattierten Spline-Figur

weichen muß – wobei die einzelnen Objekte zwar hochauflösend und ohne grobe Pixeleien gezeichnet werden, dafür aber ohne Fast-RAM oder Turbokarte unter der Haube heftig ruckeln. Alles in allem also eine zwar HD-taugliche, aber kaum sonderlich spektakuläre Grafik-Demonstration für Technik- und Techno-Fans.

response



Der Einstieg in die Show von Avalon führt über einige Bild- und Textblenden sowie ruhige Sphären-Musik; erst nach dem Titelbild zieht das Tempo geringfügig an: Ein bunter Würfel



AVALON

rotiert, biegt und dreht sich vor farbenprächtigem Untergrund, ein Vektorflieger düst über eine detailarme Linien-Landschaft, und ein Ball hüpfst über eine 3D-Fläche mitten in eine nette Raytracing-Animation hinein. Witzig anzusehen ist auch das Echtzeit-berechnete Fallen eines Netzgeflechts über eine Glaskugel, das schließlich den Abspann einläutet. Alles in allem also ein AGA-Spektakel, das seine Kraft sozusagen aus der Ruhe schöpft.



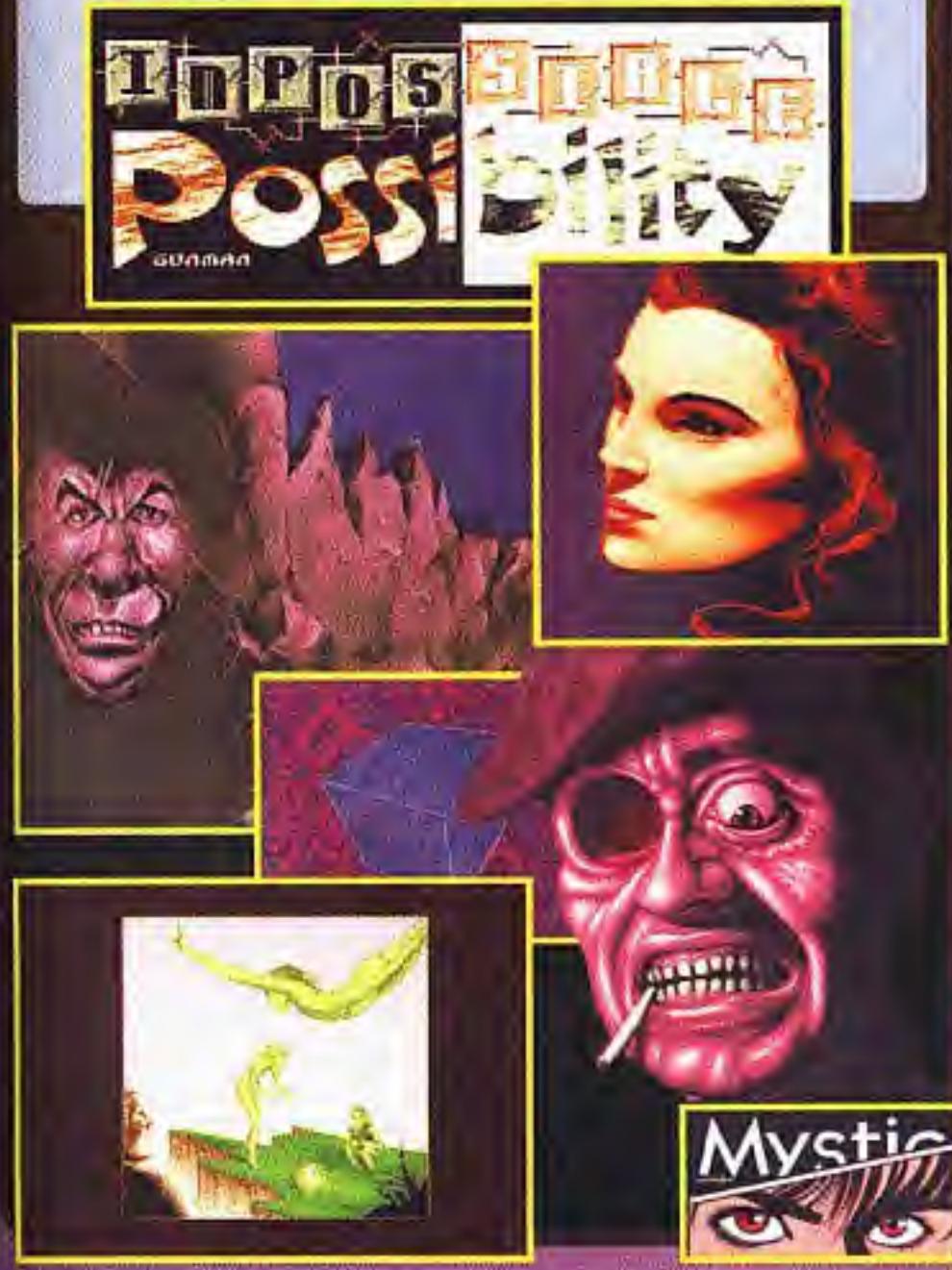
Nach der Titelblende lassen die Demonstranten von Abyss hier einen Flummi über ein rotierendes Auge hüpfen, das sich aus vielen Einzel-Pixels am Screen formiert. In der Folge absolvieren flirrende Shade-Dots einen wohlgeordneten Formationsflug, dann stellt ein Quader vor parallax scrollendem Hintergrund seine Dehnbarkeit unter Beweis, ehe er das Feld einem transparenten Predator-Cube überlässt. Das fol-

gende Futuro-Szenario in SW leitet denn auch schon das nahe Ende ein: Der Copperchip des Amiga läßt noch ein Chunky-Plasma wabern und einen Blues Brother in die Ferne zoomen, schon kristallisiert das finale Abschlußbild am Bildschirm. In der Summe hat der HD-taugliche Drugstore aber viel zu bieten, wobei die von flotten Dance-Beats unterlegte Veranstaltung für jeden Amiga-Typ zugänglich ist.



Die unmöglichen Möglichkeiten von Mystic hat man sich so vorzustellen: Zunächst steht ein Sturz durch eine vorgerenderte Wasserröhre auf dem Programm, dann folgen einige Echtzeit-berechnete Fraktal-Bäumchen sowie ein bunt brodelndes AGA-Plasma. Anschließend darf man durch die Lupe eine Dame betrachten, die wilde Zooms und Drehungen zum besten gibt, ehe die Mystiker einige Dutzend alphabethisch geordneter Grüße an die

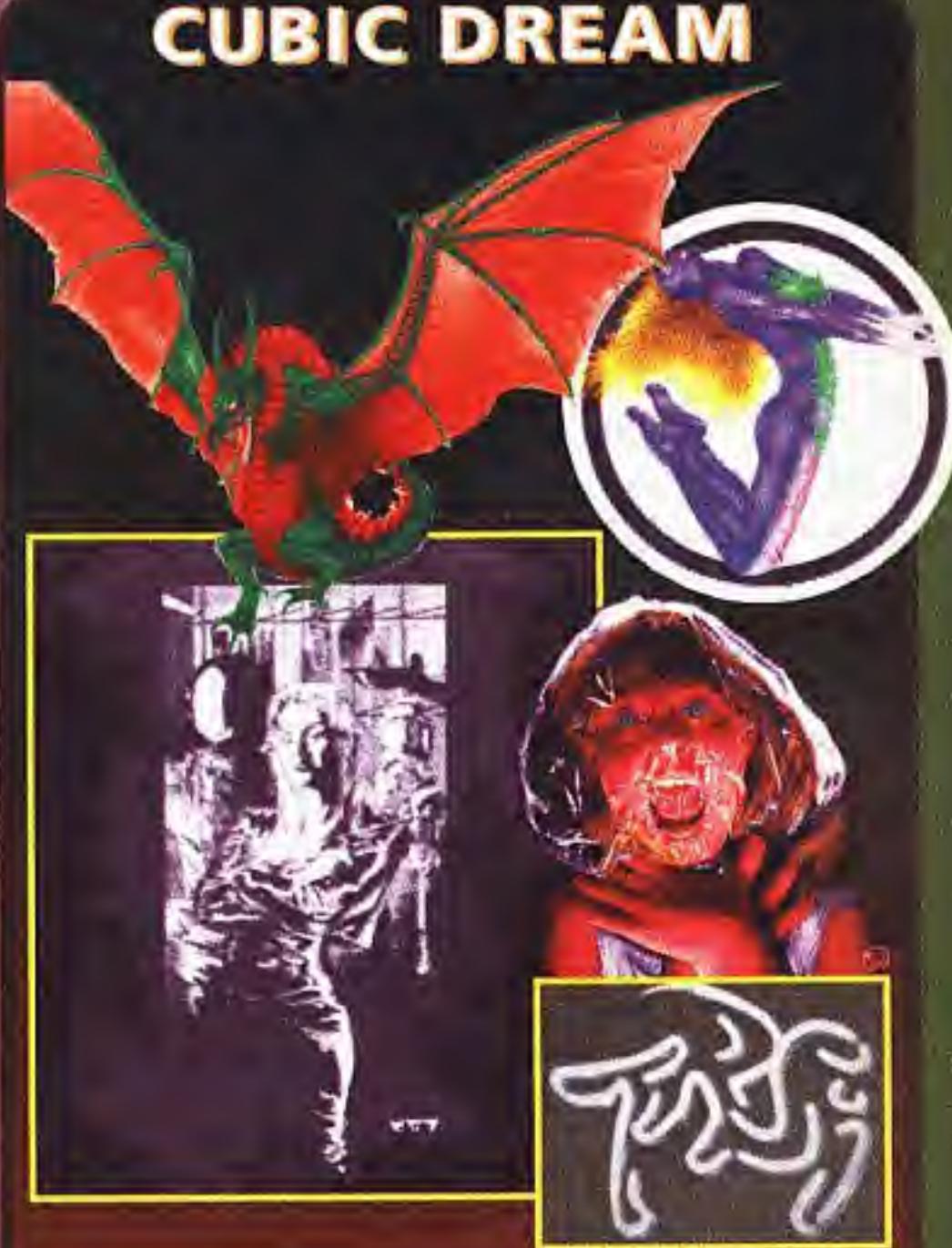
Amiga-Gemeinde ablassen. Nach einem Flug durch ein Polygon-Wellental an Bord eines Transparenz-Quaders taucht dann eine grimmige Grimasse auf – die sogleich wüst über den Schirm zoomt, wellenmäßig durch die Gegend schwappt oder sich an den Quader heftet, um ein bißchen zu rotieren. Währenddessen gibt's ordentlichen Techno-Sound auf die Ohren, erst im abschließenden Dot-Tunnel werden sanftere Töne angeschlagen.



HABEN WOLLEN?

Wer am einen oder anderen Ausstellungsstück der heutigen Demo-Galerie Gefallen gefunden hat: Die Teile sind allesamt verkäuflich! Wo Ihr sie bekommt und was Ihr dafür an Hardware und Geld benötigt, steht wie gewohnt wenige Zentimeter in östlicher Richtung. Bleibt nur noch, Euch viel Spaß damit zu wünschen; wir tragen schon mal die nächste Demo-Lieferung zusammen. (rl)

CUBIC DREAM



Der kubische Traum von TRSI beginnt mit einem screenfüllenden Flug über ein gerendertes Schachbrett und lässt sodann das Gruppenlogo kreuz und quer über den Screen rotieren, wo es einen 3D-Sternenhimmel und das Titelbild kreuzt. Anschließend darf man eine transparente Kugel bei ihrer Hüpfpartie über ein weiteres, zoomendes Schachbrett begleiten und zusehen, wie sich

Hunderte von Vektorlinien zu einem Quader innerhalb einer Polygonkugel formieren. Nachfolgend künden die Credits von den Künsten der TRSI-Mitglieder, bevor sich bunte Plasma-Dots und per Motion Blur abschattierte Raumschiffe im „Elite“-Look zu allerlei geometrischen Figuren verformen. Dieses Finale ist von eingängiger Musik untermalt, was auch für den Rest vom Fest gilt.

Titel	Lauffähig auf	Preis Lieferumfang	Bezug
HYDROCEPHALUS II (Equinox)	A1200 & A4000	2,- DM + Porto 1 Disk	
RESPONSE (Avalon)	A1200 & A4000	2,- DM + Porto 1 Disk	
DRUGSTORE (Abyss)	allen Amigas ab 1 MB RAM	4,- DM + Porto 2 Disks	
IMPOSSIBLE POSSIBILITY (Mystic)	A1200 & A4000	4,- DM + Porto 2 Disks	
CUBIC DREAM (TRSI)	A1200 & A4000	4,- DM + Porto 2 Disks	
Nordlicht PD-Service Alter Fischerpfad 10 26506 Norden Tel.: 04931 / 16 72 22			

DEMO Galerie

SPEZIAL

DIE NEXUS- PARTY

It was Partytime again: Am 20. Mai zog es die Demogen, Computer-Freaks und andere Szene-Abkömmlinge vor die Tore Aachens – wo eines von Deutschlands bisher größten Szene-Happenings abgefeiert wurde!

In der Dürener Stadthalle hatte die Nexus-Party Premiere; Grund genug, dort eine 70.000 Watt starke Lichtanlage (inklusive Lasershows) sowie Soundverstärker im Nennwert von 12.000 Watt aufzubauen, damit die Teilnehmer das Tanzbein zu knackigen Techno- und Metal-Rhythmen schwingen konnten. Während für derlei Aktivitäten die Haupthalle reserviert war, wurden in den zahlreichen Nebenräumen die Amigas für die diversen Competitions startklar gemacht. Hier durften dann alle Programmierer, Maler und Soundmagier ihr Können unter Beweis stellen: Auf einer neun Quadratmeter großen Projektoren-Leinwand wurden zu später Stunde die binären Meisterwerke dem versammelten Publikum vorgeführt, bewertet und schließlich prämiert. Wer den Sieg in den vier Kategorien Grafik, Musik, Intro (das sind gerade mal 40 KByte kurze Optik-Schmankerl) und Demo davontragen konnte, kann in der Tabelle genau nachlesen. Das Gewinner-Programm der HAUJOBB-Truppe deklassierte die Konkurrenz dabei auf alle Fälle deutlich – es brachte seinen Machern Geld- bzw. Sachpreise im Wert von 1.500 DM ein und wird im nächsten Amiga Joker ausführlich vorgestellt.

Außerdem hatten die rund 1.400

Besucher Gelegenheit, Spiele-Wettbewerbe auszutragen oder einen Testzock an der vielversprechenden Dschungel-Olympiade „Honga Tonga“ zu wagen, die Anfang 1996 in Versionen für ECS- und AGA-Amigas unter dem Label ETERNITY SOFTWARE erscheinen soll. Teuer zu stehen kam den Veranstalter jedoch die Installation je einer Saturn- und Playstation-Konsole – das begehrte Sony-Gerät wurde nämlich noch in derselben Nacht gestohlen! Ganz klar ein Fall für den bekannten Rechtsanwalt und Raubkopierer-Schreck GÜNTER FREIHERR VON GRAVENREUTH, der ebenso anwesend war wie vielfältige Prominenz aus den Reihen von FACTOR 5, SOFTGOLD, NEON SOFTWARE oder SONY ELECTRONIC PUBLISHING. Wer Augen und Ohren offenhielt, konnte von den Profi-Programmierteams auch allerlei Insider-Informationen zu neuen Spiele-Projekten erhaschen oder erhielt Gelegenheit für einen TV-Auftritt: Der Fernsehsender VIVA hatte ein Kamerateam vor Ort. Insgesamt hatten die zahlreichen Computerfreaks, die lokale Jugend und die Promis jedenfalls jede Menge Spaß. Die Stimmung war toll, und vom „Sterben des Amigas“ konnte wirklich



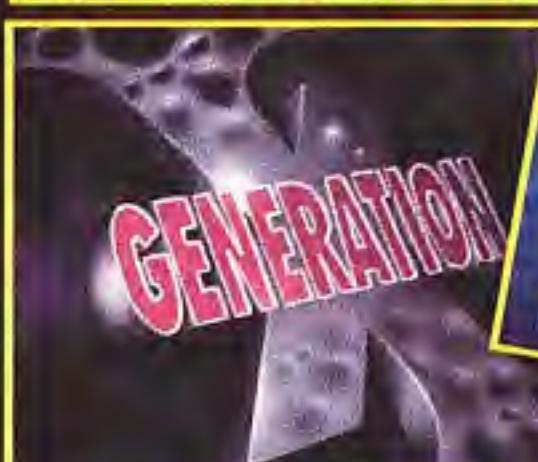
Viele Promis hatten sich unters Volk gemischt, wie hier Factor 5



Die Amigas waren schwer umlagert



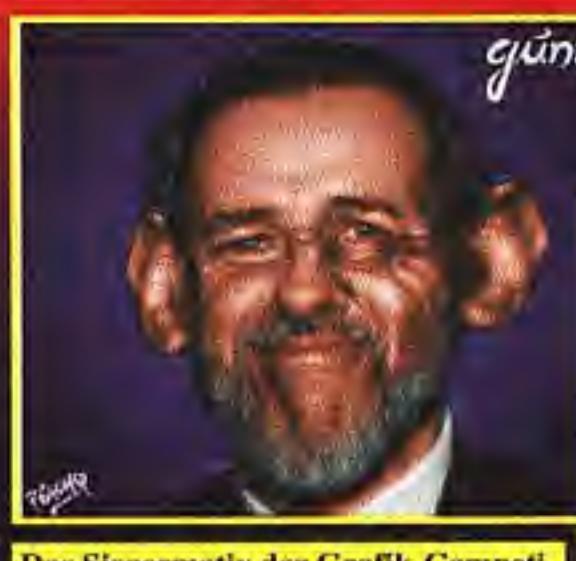
Günni im erlauchten Kreis der Competition-Sieger von Haujobb



Das Siegerdemo:
Generation X

keine Rede sein. Im Gegenteil, es herrschte richtige Aufbruchsstimmung ganz wie in alten Tagen – geschürt durch ESCOMS COMMODORE-Aufkauf. Zudem waren die Beiträge der Amiga-Szene sowohl quantitativ wie qualitativ dem PC-Stoff weit überlegen: Wo bereits die kurzen Amiga-Intros mit imposanten Texture-Mappings und anderen Realtime-Effekten beeindruckten, markierten auf der

DOSe vorwiegend simple Scroller und Vektorspielereien das Niveau. Einzig, daß man dem Ansturm der Besucher nicht gewachsen war, stimmte etwas ärgerlich, doch der Veranstalter gelobt Besserung: „Das nächste Mal wissen wir, womit wir zu rechnen haben, und dann wird alles anders – zwei Tage Party Minimum und größere Räumlichkeiten!“ Na, dann bis dann. (Ryan Hood/r1)



Das Siegermotiv der Grafik-Competition: ein Fall für den Anwalt!

Ganz schön schlüpfrig, das Watergirl...



DIE COMPETITION-SIEGER

GRAFIK

1. PEACHY / HAUJOBB
GÜNNI
2. FICER / TRSI
DRAGON
3. JCS / SECTOR 7
WATERGIRL

MUSIK

1. JAZZ / HAUJOBB
FUNKY FUNKY
2. SMT / HAUJOBB
ETERNITY 2
3. VIRGILL / ESSENCE
ENTITY

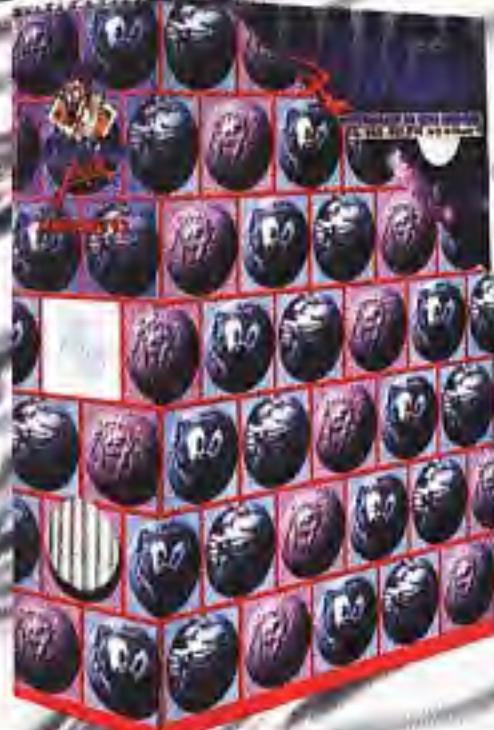
INTRO

1. SHOOT
SHOCKED
1. BIZARRE ARTS
DICE
2. NEOPLASIA
SIGN

DEMO

1. HAUJOBB
GENERATION X
2. MAINZELMÄNNCHEN
SECRET MEMBERS
3. CYCLONE
CYCLONE
3. DELTA 9
UNNAMED

DAS SONDERANGEBOT FÜR SAMMLER



50,- DM!

DER KOMPLETTE AMIGA JOKER JAHRGANG 93 PLUS SAMMELORDNER ZUM SUPER-SONDERPREIS VON NUR

Bestelladresse: Joker Verlag · „JOKER SHOP“ · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn

(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- für Auslandsbestellungen dazuschlagen.)



Ruhmeshalle

Up & Down

Biergartenselige Überlegungen, unser Verlagsgebäude zu verpacken, sind nun leider an der Realität (extreme Höhenangst, mangelnde handwerkliche Fähigkeiten, zu hohe Klopapierpreise) gescheitert. Statt dessen werden wir also wie gehabt Eure Gewinne hübsch ordentlich verpacken. Im ersten Päckchen haben wir Lollypop versteckt, damit vergnügt sich in Kürze

Markus Schwarz, Hockenheim
Im zweiten verbirgt sich Universe mit packenden Abenteuern in einem Paralleluniversum. Auspacken darf

Marco Loper, Wedel

Das dritte schließlich enthält Bubble und Squeak, und schicken werden wir es an

Andreas Berthe, Pasewalk

Stromausfall

Hat Euch auch das Kartensieger gepackt? Den vielen Zuschriften nach zu schließen, ganz gewaltig. Nun, drei von Euch kann geholfen werden: Dank dem deutschen Magic-Set schüttelt seine Zaubersprüche nur so aus dem Ärmel

Andreas Stumpf, Mannheim
Um die Gründung von Königreichen geht es in Spellfire, der künftige Gründer heißt

Hardo Welzel, Bremen

Schließlich hätten wir da noch die Dark Force-Grundausstattung, wo es recht heiß hergeht – das kann bald feststellen

Jens v. Petkewitsch, Delmenhorst

Kicker Cup

Eure Schlachtpläne haben wir erhalten und ausgewertet, was sie uns genutzt haben, dürft Ihr weiter hinten nachschlagen. Hier dagegen erfahrt Ihr was viel Wichtigeres, nämlich, ob Ihr unsere ausgelobten Feinheiten abstauben könnt: Zünftige Platformkost servieren wir mit Ruff 'n' Tumble

Andreas Rötterle, Wyhl

Wartet nur, bald werden die Abende wieder kühl, und ein Joker-Jogger kommt dann wie gerufen – und zwar zu

Emil Litric, Echterdingen

Arne Brixner, Rottenburg

Thorsten Müller, Sindelfingen
Und das Joker-Shirt ziehen sich in Kürze über

Klaus Lämmel, Stuttgart

Gisela Schuchart, Lüneburg

Andy Brehm, Berlin

unter die Arme gegriffen, oder? Was, Ihr wärt auch so auf Forrest Gump gekommen? Na gut, auf jeden Fall konnten wir bei Stichproben keine einzige falsche Antwort ausfindig machen! Und hier jetzt die Gewinner: Ein ganzes Jahr lang zu zweit kostenlos ins Kino seiner Wahl gehen kann

Heiko Späth, Görlitz

Sechs Gratis-Tickets für zwei Personen bekommt

Christoph Memmert, Helmstedt

Und der dritte bis fünfte Preis, nämlich je einmal Hollywood Pictures, geht an

Matthias Gräf, Höhn-Schönberg

Sascha Frank, Aschbach

Christian Hetzel, Köln

Hollywood-Competition

Mit unserem Tip haben wir Euch anscheinend ganz schön

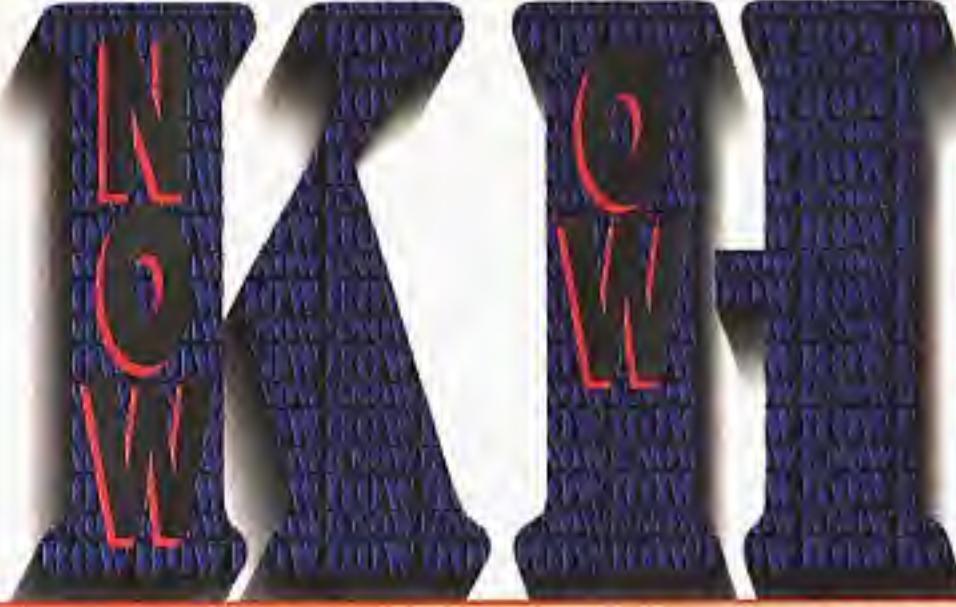
Und das war's mal wieder gewesen, die Ruhmeshalle öffnet ihre Pforten in zwei Monaten wieder. Ach ja: viel Spaß mit den Preisen!

PIRATEN BROK

... FÜR ALLE, DIE SICH JETZT ERST ZUGESCHAUERT HABEN:
WIR BERICHTEN HEUTE LIVE AUS TÜMPELDON VON DER DIESJÄHRIGEN
TOADBALL-MEISTERSCHAFT UM DEN QUEEN'S CLUB. NUR SEHEN
IN DER PEGL-POSITION DEN THIELVÉTEIDIGER – QUIET, PLEASE!



Mit diesem technisch sehr anspruchsvollen Beihändigen-Aufklärungs-Vorhand Valley seien wir zurück in die Redaktionszentrale...



Den „razziastischen“ Umtrieben der Münchner Staatsanwirtschaft ist es wohl zu verdanken, daß die Ausbeute an Know How-fähigem Material derzeit ein wenig karg ausfällt – was uns freilich nicht daran hindern konnte, Euch auch dieses Mal wieder mit jeder Menge konzentrierter Wissenspower zu versorgen...

HILFE!! FRAGEN?!

In *Sensible World of Soccer* purzeln die Preise – und das ganz ohne Sommerschlußverkauf! Wie uns von Sascha Becker berichtet wird, ist es nämlich, im Gegensatz zu Torwart und Abwehrspielern, bei den Herren im Mittelfeld nicht möglich, den Marktwert durch gute Leistungen zu halten oder sogar zu steigern. Ganz im Gegenteil: Teuer gekauft, kurze Zeit später fast verschenkt, heißt anscheinend die Devise. In der Praxis sieht das in etwa so aus: Zu Beginn einer Saison wird J.P. Papin für ca. 7 Mio. gekauft. Nach Saisonende weist sein Torschützenkonto zwar stolze 70 Treffer aus, sein Marktwert ist jedoch trotzdem auf jämmerliche 4,8 Mio. geschrumpft – da kommt Freude auf! Wird der Spieler allerdings wieder verkauft, beläuft sich seine Ablösesumme komischerweise wieder auf 7 Mio. – böses Foul! Wer weiß einen Ausweg aus dieser finanziellen Abseitsfalle?

Beschäftigen wir uns nun mit einigen königlichen Fragen zu *King's Quest 6*: Auf der Insel der Wunder gelingt es anscheinend nicht, mittels Teekessel die Tränen der Babysalate aufzufangen. Wie wird's gemacht? Auf der Insel des heiligen Berges

gibt's Probleme beim Bezwingen der Felswand. Wie erklimmt man diese? Ziemlich gegen Ende des Spiels soll im Schloß eine normale Lampe gegen die echte Wunderlampe eingetauscht werden. Dazu muß jedoch Jollo, der Clown, gefunden werden. Wo steckt dieser Spaßmacher bzw. wie kann man die Lampe eintauschen?

Obwohl Theodora Roglev ihren Rolli-Liebling *Eye of the Beholder II* schon mindestens zwanzigmal durchgezockt hat, blieben ihr bislang zwei Dinge rätselhaft: zum einen, wie man die Tür, die sich im 9. Level hinter einem Raum mit vielen Knöpfen (jeder dieser Buttons löst eine Magic Missile aus) befindet, öffnet, zum anderen, auf welche Weise man an das Schwert, das sich im 5. Level hinter einem der zahlreichen Beamer versteckt, gelangt. Welcher alte Haudegen hat auch diese Geheimnisse gelüftet?

Mir fehlen die Worte! Und Euch anscheinend auch, denn zu den Fragen der letzten Ausgabe erreichte mich bis dato kein einziger Brief, kein Fax, keine Notiz – absolut nix! Will heißen: Die Rubrik „Antworten – Die heißersehnten“ fällt dieses Mal aus wegen is nicht!

Bleibt nur zu hoffen, daß diese Pleite lediglich auf urlaubsbedingte Faulheit zurückzuführen ist und Ihr auch weiterhin, so Ihr eine passende Antwort auf obige Fragen (oder die in der Ausgabe davor...) parat habt, diese zu Papier bringt, sie in einen Umschlag stopft, unsere Adresse sowie das **Kennwort: Fragen** draufpinselt und den Rest dem freundlichen Postboten von nebenan überläßt.

Denjenigen unter Euch, deren von spieletechnischen Problemen gequälte Geister nach Erlösung trachten, sei hingegen versichert: In unserem Briefkasten wird immer ein Platz für Euch frei sein – also schreibt uns gefälligst!

Wer allerdings nicht lange auf eine Antwort warten will (man weiß ja nie, wann mal wieder die Gesetzesfaust auf den Joker niedersaust...), kann uns sein Leid auch einmal pro Woche persönlich klagen, denn schließlich haben wir ja dafür unsere

HOTLINE
JEDEN MITTWOCH
VON 16.00 BIS 19.00 UHR
UNTER FOLGENDEN
RUFNUMMERN:
089/46 38 23
ODER
089/460 58 22

INHALT

Gelöst:

Crystal Dragon
(Level 15 bis 23)
Erben der Erde

Karten zu:

Crystal Dragon

Tips und Cheats zu:

Akira
Erben der Erde
King Pin
Lollypop
Oldtimer
Whizz
Zeppelin

Alles cool am Pool?

Wenn nicht, fehlt es Euch vielleicht am nötigen Kleingeld – und um das zu beschaffen, müßt Ihr nicht mal eine Post ausrauben! Es genügt, wenn Ihr Euer topaktuelles Wissen zum Thema Tips, Tricks, Cheats, Lösungen und Karten in Wort und Bild faßt, wenn möglich längere Texte im ASCII-Format, Karten sowie Skizzen in irgendeinem gängigen Grafik-Format auf Diskette bannt, alles zusammen in einen ausreichend frankierten Briefumschlag steckt und an untenstehende Adresse schickt. So wir Eure Machwerke, nachdem wir ihren Inhalt in detektivischer Kleinarbeit auf Funktionsstüchtigkeit, Aktualität und Originalität (prost, Ihr Abschreiber!) geprüft haben, für würdig befunden haben, diese überaus wertvollen Seiten zu zieren, könnt Ihr schon mal in die Badehose hüpfen, denn bald schwimmt Ihr in bis zu 300 Deutschen Märkern! Also ab dafür...

JOKER VERLAG
„Know How“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn
Fax: 089/460 49 77

ERBEN DER ERDE

Ob sich wenigstens in diesem Adventure Fuchs und Hase gute Nacht sagen, werdet Ihr nun von Darius und Markus Fedorczuk erfahren – oder auch nicht...

Unser erster Schritt auf der großen Suche nach der Sturmku gel führt uns zur Wahrsagerin, die Ihr „Büro“ in der Nähe des großen Zeltes aufgeschlagen hat. Wir nehmen ihre Dienste sofort in Anspruch und befragen sie nach dem wahren Übeltäter. Unserer Fragen überdrüssig, rät sie uns, den Tatort genauestens unter die Lupe zu nehmen. Wir stimmen ihren Rat dankend zu und machen uns voller Zuversicht auf den Weg zum heiligen Tempel der Sturmku gel. Doch ohne Moos ist ja auch bekanntlich in dieser Welt nix los, und so statten wir dem Geldwechsler einen schnellen Besuch ab. Wir bieten ihm unsere Silbergewinnmedaille gegen etwas Kleingeld an. Nach langem Hin und Her gelangen wir in den Besitz von 15 Goldstücken, die sofort ihren Platz in unserem Rucksack finden. Unserem Wunsch nach einer schnellen Aufklärung des Mysteriums und der baldigen Beendigung unserer Suche verfallen, erreichen wir das Heiligtum der Sturmku gel. Die ersten Pforten stellen für uns kein Problem dar. Dem Gehweg Richtung Norden folgend, stehen wir vor dem Tempel eingang. Dank unserer findigen Schnüfflernasen ist auch dieses Hindernis nicht der Rede wert. Aufgeregt betreten wir den Tempel. Dort treffen wir auf Elara, die Hüterin des Heiligtums und der Sturmku gel. Wir bitten sie, die verschlossenen Tore des Tempelgartens für unsere Untersuchungen zu öffnen. Da sie jedoch sehr mißtrauisch gegenüber Fremden ist, verlangt sie erst von uns die Vollmacht des Elchkönigs. Nichts einfacher als das. Der Oberelch ist im Wald zu finden. Über die Felder und Wiesen trabend, erreichen wir seine Re-

sidenz. Der Monarch ist erfreut, von der Hüterin zu hören, und händigt uns das königliche Zeichen der Vollmacht gerne aus. Wir geben es sofort an Elara weiter, die jetzt ohne jeglichen Vorwand bereit ist, für uns die Tore zum Tempelgarten zu öffnen. In einem der Blumenbeete finden wir einen leeren Eimer, den wir beim örtlichen Springbrunnen sofort mit der nassen Kostbarkeit füllen müssen. Etwa weiter in der Nähe des Bewässerungsgrabens entdecken wir einige Sauerbeeren und im Schlamm einen Fußabdruck, dem wir später unser Augenmerk schenken werden. Der König der Keiler erwartet mittlerweile unseren Besuch. Also nichts wie hin. Die Keiler-Wache läßt sich leicht mit dem alten Trüffeltrick überlisten. Durch die mittels Fackel beleuchteten Gänge erreichen wir den Audienzsaal. Seine Majestät stellt sich anfangs stur und verlangt von uns, daß wir an seiner Seite am Schlammbad teilnehmen. Diese herrschaftliche Bitte können wir freilich nicht ablehnen, und so steigen wir ins schlammige Vergnügen hinab. Am Schloßeingang, von den Strapazen der Audienz erholt, entdecken wir an unserem Körper einen Goldring, den wir in der Tasche verschwinden lassen.

Mit unseren bisherigen Utensilien begeben wir uns zur Rattenhöhle. Den Türwächter bitten wir um eine Audienz bei Sist, dem Führer. Da wir jedoch keinen Termin vereinbart haben, verweigert er uns den Zutritt. Ein kleines Verwirrspiel kann uns hier weiterhelfen. Durch diese Ablenkung sind wir imstande, den Rattentunnel zu überqueren. Irgendwann treffen wir auf Sist in seinen Gemächern. Wir bringen die Sturmku gel zur Sprache und erzählen ihm unsere bisherigen Fortschritte. Die Sauerbeeren überlassen wir ihm zu Forschungszwecken im Labor. Wieder an der frischen Luft,

führt uns der Weg ins Dorf der Frettchen. Dort ersteigen wir beim örtlichen Händler einige Kilo Gips, die wir sogleich mit dem Wasser im Eimer vermischen. Mit dieser Gipsmis chung in der Hand begeben wir uns wieder zum Tempel der Heiligkeit, genaugenommen in den Garten. Dort schütten wir die Flüssigmasse in den Fußabdruck, der sich in verhärtetem Zustand als problemlos tragbar erweist. Das neue Beweisstück zeigen wir sofort Meister Sist. Mit Hilfe der Sauerbeeren und des Gipsabdrucks ist er in der Lage, den wahren Übeltäter zu entlarven.

Da sich bei den Ratten das Motto „keine Leistung ohne eine Gegenleistung“ eingebürgert hat, müssen wir der Oberratte noch einige Informationen über die Geschehnisse am Hofe des Keilerkönigs berichten. Den Goldring sehend, erteilt sie uns den Rat, uns auf die Suche nach einem Waschbären zu begeben, der irgendwo im Norden des Kontinents zu finden sei. Das hilft uns im Moment nicht weiter, da wir leider keine Aufzeichnungen über das Nordland besitzen – und so machen wir uns auf den Weg zum Immerberg. Dort treffen wir auf Tycho, den Kartenmacher. Wir stellen ihm Fragen über das unbekannte Terrain und bitten ihn, uns eine seiner Karten für unsere Reise zu leihen. Er lehnt zu unserem Pech ab. Der Grund: Sein Lichtfänger hat einen kleinen Defekt. Auf unser Versprechen hin, einen reparierten zu besorgen, übergibt er uns hoffnungsvoll die zerbrochenen Teile, mit denen wir sofort ins Dorf der Frettchen eilen. Dem Glasmacher zeigen wir die defekten Stücke. Wir erfahren, daß die Herstellung eines Duplikats seine Fähigkeiten übersteigen würde und uns nur Saka, die Chefkonstrukteurin, weiterhelfen könnte. Wir finden sie in der Gilde. Im Versammlungsraum müssen wir jedoch mit Erstaunen feststellen, daß

auch sie dieser Herausforderung nicht gewachsen ist. Unsere letzte Hoffnung: der Allwissende!

Da wir jedoch keine Mitglieder der Gilde sind, müssen wir erst die Tanagram-Prüfung bestehen, um den Mächtigen konsultieren zu dürfen. Gehört das einmal der Geschichte an, benötigt die sprechende Einheit den richtigen Namen des Artefakts – mit Lichtfänger zum Beispiel kann sie nämlich nichts anfangen. Die alten Aufzeichnungen der Ratten können uns hier sehr behilflich sein. Wir suchen abermals Sists Gemächer auf und zeigen ihm die Glasscherben. Seine Antwort verblüfft uns, handelt es sich doch hier um eine Teleskoplinse. Wir berichten das sofort der Einheit, welche jetzt in der Lage ist, aufgrund dieses Wissens dem Glasmacher entsprechende Anweisungen für die Wiederherstellung zu geben. Damit die Linse ihren alten Glanz erhält, müssen wir jedoch noch roten Lehm aus dem Schlammbad des Königs der Keiler holen. Mit dieser letzten Zutat stellt das Frettchen eine neue, bessere Linse her. Tycho, der Jagdhund, erwartet inzwischen unsere Rückkehr. Wir geben ihm seine Linse zurück, für die wir zum Ausgleich eine Karte des Nordlands erhalten. Mit dieser können wir jetzt auch die Wildnis bereisen. Auf dem Weg dorthin sprechen wir noch mit einem Diener des Tempels, der uns bittet, einen Brief für Alamma, Elaras Schwester, mitzunehmen, die irgendwo in der Wildnis zu finden sei. Wir bedanken uns bei der Hüterin für das in uns gesetzte Vertrauen und machen uns auf die Suche nach dem kriminellen Waschbären. Doch jäh wird unsere Suche unterbrochen: Vor den Toren der Hundeburg stehend, verlangt man von uns Wegzoll – kommt nicht in die Tüte! Doch als wir erfahren, der Prinz, Anführer der Hunde, würde unter einer schlechten Laune leiden, erzählen wir der Wache, wir seien die besten Anekdotenerzähler weit und breit. Diesen Geschichten glaubend, läßt man uns zum Prinzen vor, doch prompt finden wir uns im königlichen Kerker wieder. Die dort auf dem Boden liegende

Holzschale eignen wir uns schnellstens an und rufen den Wärter. Dieser bringt uns auf unser Verlangen etwas Essen und einen Eisenlöffel. Mit letzterem versuchen wir, den MörTEL vom lockeren Steinblock abzukratzen. Durch die Essensportion gestärkt, schieben wir das Hindernis schließlich zur Seite. Die Öffnung sehend, müssen wir jedoch feststellen, daß aus unserer Troika nur Rif die richtigen Maße besitzt, sie zu passieren.

Im Tunnel nehmen wir den Weg nach rechts und gelangen so in das Drachenlabyrinth. Von dort aus versuchen wir das Tor in die Freiheit zu finden. Dem Drachen gerade noch mal entkommen, bestaunen wir die andere Seite, kurz „die Wildnis“ genannt. Danach, müde von den Strapazen der Reise, rasten wir im Dorf der Katzen. Nach kurzer Erholungszeit bedanken wir uns für die Gastfreundschaft und versprechen der Anführerin Prowa, ein Gegenmittel für ihre kranke Tochter zu besorgen. Tychos Karte betrachtend, finden wir nördlich des Katzendorfes eine Waldlichtung. Dort treffen wir auf einen Händler namens Kaylas Honigfuß. Ihm geben wir unseren Goldring, für den wir einen Faden und eine Nadel erhalten. In der Nähe des Gebirgsflusses pflücken wir etwas Katzengras. Im Steinbruch lassen wir das Seil und den Feuerstein mitgehen. Nun wenden wir unseren Blick dem roten Häuschen zu, das von Alamma, Elaras Schwester, bewohnt wird. Wir versuchen sie zuerst anzusprechen, was jedoch, ihres Mißtrauens wegen, wenig Erfolg zeigt. Als sie jedoch Elaras Brief in den Händen hält, ist sie nach dem dritten Versuch bereit, uns Einlaß zu gewähren. Wir berichten ihr, daß wir dringend ein Medikament benötigen, darauf schenkt sie uns ihre Schale für die letzte Zutat, den Honig. Diesen finden wir in der Nähe der großen Eiche. Den Bienensturm können wir verscheuchen, indem wir ein Feuer mit Hilfe der trockenen Zweige, des Feuersteins und des Eisenlöffels machen. Mit etwas Honig in der Schale und dem Katzenkraut kann uns Alamma daraus eine Heilsalbe für

Mirph herstellen. Wir bedanken uns herzlich und machen uns schnellstens auf den Weg ins Katzendorf.

Wir geben der Kranken das Heilmittel und nähen ihre Wunden mit der Nadel und dem Faden zu. Zu unseren Ehren veranstaltet Prowa, die Anführerin, ein Fest, auf dem sie uns den Vorschlag macht, die Hundewachen auszuschalten. Das kommt uns ganz recht, können wir doch die Hundeburg jetzt von innen begutachten. Den Hinterausgang erreichen, gelangen wir in ein Gängelabyrinth. Wir suchen zuerst den Audienzsaal auf. Der richtige Weg dorthin lautet: geradeaus, links, rechts, geradeaus, geradeaus, rechts, geradeaus, links, geradeaus. Von dort aus nehmen wir den rechten Durchgang und gehen nach links, geradeaus, rechts, rechts, geradeaus, geradeaus, links, links, rechts. Wir erreichen die königlichen Schlafgemächer. Um den Schlüssel mitnehmen zu können, müssen wir aufpassen, daß wir nicht auf die lockeren Holzbretter treten. Ist der Kerkerschlüssel einmal in unserem Besitz, traben wir zurück in den Audienzsaal. Wir nehmen wieder den linken Gang und gehen geradeaus, rechts, geradeaus, links, geradeaus, links, geradeaus, rechts, links, links, rechts, rechts, geradeaus. Im Kerker befreien wir unsere Freunde mit dem geliehenen Schüssel und nehmen den Weg nach draußen.

Während unseres Besuchs im Steinbruch betreten wir die Höhle und nehmen den Kristall heraus. Diesen bieten wir dem Händler Kaylas zum Tausch an, wofür wir unseren alten Goldring erhalten. Kaylas Honigfuß ist übrigens dort zu finden, wo wir ihn das erste Mal getroffen haben. Westlich der großen Eiche stoßen wir auf eine Schlucht, die wir mit Hilfe des Seils problemlos überqueren können. Um auf die Nordinsel zu gelangen, reicht es, dem Fährmann den Goldring als Bezahlung zu geben. Vom Dock aus nehmen wir Kurs auf den Wasserfall. Wir unterhalten uns mit Shiala und fahren mit unserer Suche nach dem Waschbären fort. In der Nähe des Staudamms wird unsere Fahndung durch die Jäger der

Dunklen Krallen, einem Stamm der Wölfe, unterbrochen. Inzwischen bekommen wir während unserer Gefangennahme eine Menge Besuch, unter anderem vom verbrecherischen Waschbären Chota. Am nächsten Morgen erscheint wie aus dem Nichts Shiala, die uns zur Flucht verhilft.

Im Lager untersuchen wir gleich das Hauptquartier des Leitwolfs und erhaschen dabei eine antike Trophäe, die wir im Süden der Insel auf dem Steg gegen eine Öllampe einhandeln. Mit dieser inspirieren wir die antiken Ruinen namens „Flugplatz“. Die Türen einer Baracke lassen sich, durch Regen und Wetter verrostet, nicht öffnen – mit etwas Öl aus der Lampe stellen sie allerdings kein Problem mehr dar. Im Innern des Schuppens finden wir einen Schraubenzieher und etwas weiter in einer anderen Holzbude eine Kabelrolle. Mit letzterer begeben wir uns zur Küstenklippe und seilen und ab. Wir kommen in den Besitz eines Kartenschlüssels, mit dem wir uns wieder zur den an-

tiken Ruinen begeben. Eines der Gebäude gewährt uns freien Zugang. Wir stecken die Schlüsselkarte in den entsprechenden Schlitz ein und betreten den Tunnel. Der Weg führt uns dreimal geradeaus und einmal nach links. Wir erreichen einen Raum, aus dem wir ein dreieckiges Gerät mitnehmen. Wieder auf dem Staudamm, knacken wir die Tür mit dem Schraubendreher. Wir öffnen die Uhr und nehmen die Batterie heraus, die wir im dreieckigen Gerät als Antriebskraft benutzen. Hinter dem Wasserfall entdecken wir eine geheime Passage. Diese führt zu Shialas Heim. Die dortige Tür läßt sich mit dem seltsamen Dreieck öffnen. Wir gehen hinein, traben zweimal geradeaus und klettern zweimal die Leiter hoch. Dann gehen wir nach rechts und noch einmal die Leiter hoch. Dort erwischen wir den Waschbären Chota, wie er sich an einem Experiment zu schaffen macht. Wird es uns gelingen, seinen teuflischen Plan zu vereiteln? Die Schlüsselsequenz verrät es Euch – wir nicht...

Amiga CD-ROM CD32

3D Arena	44,-	Alfred Chicken	9,90
Amiga Tools 2	49,-	All Terrain Racing	49,-
Aminet 6	19,90	Benefactor	29,-
Aminet Box	49,-	Brian the Lion	24,-
Amiga FD Inside	22,-	Chuck Rock 1+2 Je	29,-
Collection CAM	44,-	Dark Seed	49,-
Da Capo	39,-	Flink	39,-
Demo Collection 1	29,-	Heimdall 2	33,-
Demo Collection 2	39,-	Jetstrike	33,-
Deutsche Edition 1	9,90	Kingpin	33,-
Euroszene	38,-	Lilil Divil	59,-
Fresh Fish 9	49,-	Morph	19,-
Fresh Fonts 1+2 Je	33,-	Nick Faldo	49,-
Hottest 5 Prof.	44,-	Overkill / Lunar C	15,-
Magic Illusions	22,-	PGA European Tour	39,-
Meeting Pearls	9,-	Pinball Illusions	59,-
Meeting Pearls 2	17,-	Power Games	14,90
Megahits 1+2 Je	19,-	Roadkill	59,-
Megahits 3+5 Je	49,-	Shadow Fighter	59,-
Multimedias Toolkit 2	54,-	Simon the Sorcerer	39,-
Network CD	39,-	Skeleton Krew	59,-
Now That's ... 1+2 Je	19,-	Soccer Kid	29,-
Pandoras CD	14,-	Striker	29,-
Prof. IFF/PCK Clip 2	44,-	Super Skidmarks	59,-
RHS DTP Collection	39,-	Superfrog	29,-
Town of Tunes	19,-	Syndicate	64,-
World Info 95	69,-	Tower Assault	59,-

Saar/AMOK 2 19,-

Auge/Cactus 19,-

Ultimedia 1+2 24,-

Jungle Strike 33,-

Dragonstone 29,-

Kid Chaos 29,-

Mikrokosm 29,-

Banshee 29,-

**Katalog
gratis!!!**

**Ladenverkauf
Eröffnung am 01.08.!!!!**

**Multimedia Corner
Friedr.-Ebert-Str. 431**

47178 Duisburg-Walsum

fägl. 10-13h u. 15-18:30 h / Sa. 10-13h

Amiga CD32 PC 3DO

Versand

Laser-Druck-Service GbR

Banater Str. 27 47178 Duisburg

Versand: Post-NN 9,- DM

VK(Scheck o. Bar) 6,- DM

Ausland (nur VK) 18,- DM

Tel.: 0203-4791607

Fax: 0203-4792255

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Mit einem **Zeppelin** in die Luft gehen kann nur, wer finanziell auf dem Teppich bleibt! Wie man nun jedoch richtig „abhebt“, beschreibt Euch Carten Beblit im folgenden:

Um erfolgreich ins Industriellendasein zu starten, bedarf es erst einmal einer gedrosselten Ausgabenpolitik, insbesondere die Forschungsabteilung mit den recht teuren Wissenschaftlern sollte auf Sparflamme kochen. Hingegen sind zu Beginn die Rohstoffe sehr billig, so daß es äußerst sinnvoll ist, den Markt leerzukaufen und einige Dutzend Arbeiter zur Produktion anzustellen. Damit die Arbeitskräfte nicht untätig herumstehen, sollten stets – also auch im weiteren Spielverlauf, unabhängig von Aufträgen – Zeppeline gefertigt werden. Um das Startgeld etwas aufzustocken, kann man übrigens einen Teil seiner Aktien verkaufen. Allerdings könnte sich dies, falls rosiges Zeiten für die Firma anbrechen und der Kurs in die Höhe schnellt, rasch als Fehlentscheidung herausstellen! Benifsoptimisten sei also bei Geldknappheit eher der Gang zur Bank zwecks Kreditaufnahme empfohlen. Vom Aktienankauf ist vorerst abzuraten, da sich die Kurstendenzen erst später herauskristallisieren und die Geldmittel eh beschränkt sind. Mit der Werbung am Luftschiff sollte man ebenfalls ein bis zwei Wochen warten, da die Reklamepartner dann vehement von ihren anfänglichen Knauserangeboten abrücken – nur Geduld! Solange man nur im Besitz eines Zeppepins ist, sollte man keine großen Distanzen anfahren (anfliegen), denn lange Touren vergrößern die Absturzgefahr immens.

Grundsätzliches: Der Fahrpreis sollte stets auf die Entfernung abgestimmt sein. Die Annahme von Transporten ist nicht so existentiell wichtig, deshalb diese nur annehmen, wenn keine Terminsetze besteht. Schon so manche Luft-

schiffe haben sich in Erfüllung ihrer Auftragspflicht zu risiko-reichen Unternehmungen hinreißen lassen – mögen sie in Frieden ruhen! Notfalls besser die Konventionalstrafe zahlen, denn der Verlust eines Zeppepins wiegt bei weitem schwerer. Ab und an müssen die Zeppeline auf Vordermann gebracht werden, das sollte dann geschehen, wenn gerade keine Verhandlungen anstehen. Um die Reparaturarbeiten zu beschleunigen, ist es ratsam, kurzfristig Arbeiter von der Produktion zu den Docks zu entsenden. Aber nicht vergessen, sie nach erfolgter Reparatur wieder zurückzuschicken!

In flauen Zeiten, wenn Ebbe in der Kasse herrscht oder die Rohstoffpreise arg hoch sind, kommt man nicht umhin, Arbeiter und Wissenschaftler zu entlassen. Da man für spätere Transporte Luftschiffe mit größerer Ladekapazität bitter benötigt, sollte man sein Kontoguthaben zu großen Teilen in die Forschung investieren. Die Gründung einer Verkehrslinie lohnt sich überdies erst bei späteren Luftschiffmodellen. Bei Sturmwarnungen sollte man wie folgt vorgehen: Tritt der Sturm schon kurz vor der Abfahrt auf, ist es ratsam, zurückzufahren; tritt er später auf, sollte man versuchen, ihn zu umfahren; tritt er unmittelbar vor der Ankunft auf, steht einer Weiterfahrt nichts im Wege.

Verhandlungen: Sie sind das Nonplusultra – dagegen sind alle anderen Geschäftstätigkeiten nahezu Peanuts. Sie finden etwa jedes halbe Jahr statt.

Sobald die Produktion ein zweites Luftschiff hergibt, sollte man dieses, ungeachtet des Risikos eines Interkontinental-abstechers, nach Amerika kommandieren. Die kürzeste und somit ungefährlichste Strecke ist Madrid – New York. Mit etwas Glück wird der Zeppelin heil ankommen, und es ist somit möglich, auch dort an den Verhandlungen teilzunehmen. Womöglich wird das Luftschiff etwas ramponiert

sein, darum sollte es nicht für irgendwelche Fahrten oder Transporte benutzt werden, sondern nur noch als Verhandlungssekundant. Stationiert den amerikanischen Zeppelin zentral in New Orleans und wartet auf den Tag X, den Tag der Verhandlungsofferte. Weil die Verhandlungen in regelmäßigen Abständen stattfinden, kann zeitgerecht auch der andere, aktive Zeppelin dafür bereitgehalten werden. Am besten fährt man ihn nach Athen, von wo aus er überall innerhalb von drei Wochen eintreffen sollte, um sich in die Verhandlungsliste einschreiben zu können. Bei der Briefverhandlung genügt es, ca. 25% unter das Angebot zu gehen, um mit Sicherheit gegen den Computerkonkurrenten den Zuschlag zu erhalten. Schwieriger ist es bei der Simultanverhandlung, dort wird etwas Fingerspitzengefühl und Maus-Timing benötigt. Zu Anfang sollte man noch nicht reagieren, sich dann aber langsam an das Gebot des Konkurrenten „heranschleichen“, um dieses kurz vor Ultimo im Schlußfinish zu unterbieten. So ist gewährleistet, daß ein lukratives Geschäft dabei herauspringt.

Hochzeit: Um Rosanne Brixton zu ehelichen, genügt es normalerweise, sie fünfmal getroffen zu haben und dabei halbwegs sinnvolle Dialoge mit ihr geführt zu haben. Lohnt sich schon – als Mitgift bringt sie immerhin 500.000 Mark in die Ehe! Auf Gedeih und Verderb sollte man sich jedoch nicht auf ihre Fähre setzen, zumal die Gerüchte oftmals Enten sind und sie einem ja sowieso nicht davonläuft. Also Eile mit Weile...

Bowling leichtgemacht für jedermann – mit **King Pin** und Martin Vetterling null Problemo:

Strikes: Wenn Ihr gleich mit dem ersten Wurf alle Pins umgenietet habt, bezeichnet man das als Strike. Hier sind die fünf einfachsten Varianten:

Schnappt Euch die grüne Kugel, stellt Euch ganz nach rechts und zielt mit voller Wurfkraft auf den dritten (manchmal auch zweiten) Pfeil von rechts. Ging Euch das zu schnell, dann versucht es mal

hiermit: Mit der grauen Kugel plaziert Ihr Euch in die Mitte des Anlauffeldes (mittlerer Punkt) und visiert mit normalem Schwung (gelber Bereich) den mittleren Pfeil an. Ist auch das noch zu schnell, dann sagt Euch vielleicht folgendes zu: Holt soweit Schwung wie nur irgend möglich, bedeckt mit dem Kopf den ersten und zweiten Punkt von rechts und rollt die graue Kugel in die Richtung des dritten Pfeils von links. Langsamer geht's nun aber wirklich nicht! Hier ist noch eine letzte Möglichkeit: Schnappt Euch die gelbe Kugel, stellt Euch so hin, daß Euer Kopf den ersten und zweiten Punkt von rechts abdeckt, und zielt mit etwas mehr Schwung (rosa Bereich) auf die Mitte des zweiten und dritten Pfeils von rechts.

Splits: Als Splits bezeichnet man Pins, die in einer bestimmten, zum Teil schwierig umzuwerfenden Reihenfolge stehen bleiben.

Double Pin Knuckle: Witzi-ger Name, nicht? Für Leute, die der Bowling-Sprache nicht so mächtig sind, hier die Bedeutung: Stehengeblieben sind die Pins Nummer 4, 6, 7 und 10. Geht wie folgt vor: Mit der grünen Kugel in der Hand posiert Ihr Euch so, daß Euer Kopf den ersten und zweiten Punkt von rechts abdeckt. Vi-siert dann mit etwas mehr Schwung als üblich (rosa Be-reich) den zweiten Pfeil von rechts. Hat's geklappt?

Difficult Split: Hier waren die Pins 3-6-7-10, 2-4-7-10, 6-7 und 10 oder 4-7 und 10 die hartnäckigsten.

3-6-7-10: Stellt Euch so hin, daß Eure Birne den ersten und zweiten Punkt von rechts verdeckt, holt etwas mehr Schwung (rosa Bereich) und zielt mit der gelben Kugel auf den zweiten (oder dritten...) Pfeil von rechts. Habt Ihr's geschafft, dürft Ihr Euch eine Zeitlupe dieses Wurfes unter dem Jubel der Zuschauer angucken.

2-4-7-10: Das gleiche wie bei 3-6-7-10, nur von der anderen Seite.

6-7-10 und 4-7-10: siehe Double Pin Knuckle.

Impossible Split: Wie unschwer am Namen zu erkennen, ist der Wurf einer der

schwersten (oder vielleicht der schwerste). Versucht es mal hiermit: blaue Kugel, mittlerer Schwung, gerollt wird die Kugel von ganz rechts auf den zweiten Punkt von rechts. Einen kriegt Ihr damit mindestens...

Split: Rollt die graue Kugel mit normalem Schwung (gelber Bereich) von der Mitte aus auf den mittleren Pfeil.

6-10 Split: Greift Euch die gelbe Kugel, nehmt von ganz rechts Anlauf und haltet mit der Kugel auf den zweiten Pfeil von rechts (mittlerer Schwung!) zu.

4-7 Split: Blaue Kugel, mittlerer Schwung, Anlauf von der Mitte, auf mittleren Pfeil ziehen.

3-6-10 Split: Grüne Kugel, einen Tick mehr Schwung als üblich, Anlauf von rechts, auf dritten bzw. zweiten Pfeil von rechts zuhalten.

4-5-7-8 Split: Graue Kugel, mittlerer Schwung, Anlauf von Mitte, den mittleren Pfeil anvisieren.

Eine Methode, um bei **Old-heimer** im Jahr 1907 einen weitaus größeren Jahresumsatz, als in AJ 5/95 beschrieben, erzielen zu können, verrät Euch nun Ortwin Siepmann: Einen Umsatz von 3.5 Mio. hatte ich schon im Jahr 1901, und jetzt, im Oktober 1909, beläuft sich mein Ertrag auf 431.701.433 \$, bei einem Kapital von 1.172.930.352 \$. Eigentlich ist das ganz einfach zu schaffen, wenn man weiß, daß bereits ab etwa 1900 die Autos für 50.000 \$ verkauft werden können (bei etwa 15 bis 20% Rabatt). Es sind zwar nur kleinere Mengen von Fahrzeugen, die zu diesem Preis losgeschlagen werden können, doch ist der Gewinn trotzdem maximal. Ab etwa 1906 bis 1907 kommt es zum großen Autoboom, und man wird trotz Höchstpreisen Probleme haben, die Kunden fristgemäß zu beliefern. Da hilft dann nur noch, Hallen zu bauen und diese mit besserer Ausrüstung (teilmaschinell) zu versorgen. Aber auch damit

wird es bei europaweiter Ausbreitung sehr schwer mit der Belieferung. Zu merken ist: Ein Auto, das man für 50.000 \$ verkaufen will, muß sich nicht gut in den unteren Preisklassen (3.000 bis 6.000 \$) absetzen lassen. Probier es einfach mal von Zeit zu Zeit aus. Eine Filiale in Belgien, Holland oder der Schweiz eignet sich übrigens besonders gut zum Experimentieren. Ab 1900 kleine Mengen einer Eigenentwicklung (erste Kl. Karosserie, M 2/10, FW 10) für 50.000 \$ (15 bis 20% Rabatt) anbieten, die Fabrik langsam ausbauen und Filialen eröffnen. Ab 1906/1907 große Mengen ausschließlich eigener Fahrzeuge verschiedenster Typen für 50.000 \$ (wiederum bei 15 bis 20% Rabatt) verkaufen. Die Fabrik sowie die Filialen sind dabei auf ein Maximum auszubauen, Werbemittel von etwa 1500 bis 2500 \$ sind angebracht. Letztendlich darf natürlich auch die regelmäßige Bezahlung der Rennabteilung nicht vergessen werden...

Computer Center Heidenau

Bahnhofstr. 11 • 01809 Heidenau
Tel. / Fax: 03529/510594

Cannon Fodder 2	59,-
Crystal Dragon	39,-
Death Mask	59,-
Embryo	29,-
Kingpin	29,-
Sensible World of Soccer	59,-
Überschlags-Gäule	1,-

Anwendersoftware:	
AMOS Creator	49,-
Brilliance 2.0	179,-
Disk Savvy III	69,-
Personal Print 6.1	72,-
Personal Write	49,-

CD-ROM:	
Aminet 4/5/6	je 19,-
Deutsche Edition 2	25,-
Fish Fish 9	47,-
GigaCade Games 2	1,-
Clips PD 3.0 (3 CDs)	28,-
Meeting Pearls	9,-
Power Games	19,-

CD²-Games	
Banshee	29,-
Base Jumpers	49,-
Benefactor	29,-
Brian the Lion	25,-
Bump 'n' Bump	39,-
Dark Seed	49,-
Death Mask	59,-
Elara II	39,-
Flink	39,-
Humans 1 & 2	39,-
Impossible Mission 2025	29,-
James Pond 2/3	29,-
Kid Chars	29,-
Kingpin	29,-
Mischief	34,-
Morph	19,-
Pinball Illusions	37,-
Roundkill	35,-
Simon the Sorcerer	39,-
SpaceBall 2	39,-
Super Stardust	39,-
Ultimate Body Blows	39,-
Vader Creator	39,-

CD³-Mega-Bundle	
Inkl. Alfred Chicken, Out in Lunch, Brian the Lion, John Barnes Football, Meeph, Overkill/Lunar C, Tombolini	99,-

Fordern Sie noch heute unseren kostenfreien Gesamtkatalog an! Bitte System angabe!

PD-Service ab 1.30 DM
Autoren-, Tiers- und Kinder-Spiel Software

An- & Verkauf von Hard- und Software

- Kein Ladenverkauf -

Vorkasse 6,- DM / Nachnahme 12,- DM

GAMES

und Zubehör für
- AMIGA -

Spiele:	
Der Seelenturm, A1200	69,-
König der Löwen, A1200	59,-
Sensible World of Soccer	59,-
Turrican 2 + Joystick	19,-

Anwender-Software:	
Siegfried Copy	59,-
Siegfried Antivirus Prof.	59,-
Final Copy 2 Textverarb.	149,-

Speichererweiterungen:	
A500 512 KB mit Uhr	49,-
A500 1,8 MB mit Uhr	175,-

außerdem:	
Aminet 6, CD	19,-
KickUmPlat, A500, 2-fach	25,-
CD's, CD², PD, Festplatten, ...	

Versandkosten (Inland):	
Vorkasse 5,- / Nachnahme	10,-

Fordern Sie kostenlos und unverbindlich unsere
● AMIGA-INFOS an. ●

DATA HOUSE

Inh.: Kai-Uwe Dittrich
Harleshäuser Straße 67
34130 Kassel

Versand + Laden
Telefon: 0561 - 68012
Telefax: 0561 - 68405

CHEATS DIE TRICKREICHEN

Im Kostüm eines bepelzten Nagers hoppelt es sich keineswegs leicht durch die teils recht happigen Digiwelten von **Whizz**. Wer aus diesem Grund noch immer in der Anfangswelt seine Haken schlägt, darf dank Sebastian Roos' Cheat nun auch mal in späteren Levels sein Glück versuchen. Dazu muß lediglich bei der Passwortabfrage KAZZY eingegeben werden, bevor, quasi im zweiten Anlauf, das korrekte Passwort eingetippt wird. Während des Spiels ist es nun möglich, mittels der Zifferntasten 1 bis 9 einen großen Sprung in die entsprechenden Welten zu machen. Na denn, guten Flug...

Lästige Wanderungen, ade! Dank Holger Dotzauer holen sich die **Erben der Erde** in schier endlos scheinenden Gewaltmärschen nun kei-

ne Blasen mehr an den Pfoten, denn das „Fortbewegungsmittel“ der Zukunft heißt „magischer Hut“ und erlaubt es dem Benutzer, durch bloße Eingabe einer Zahl zwischen 1 und 294 jeden x-beliebigen Ort aufzusuchen! Wo dieses Wunderding zu finden ist? Ganz einfach: Nachdem man zu Beginn das Turnierzelt verlassen hat, folgt man dem Weg ein kleines Stück weit zum ersten Verkaufsstand. Auf dessen Tisch liegt die magische Kopfbedeckung bereits herum, ist jedoch durch die Abdeckung des Stands verdeckt. Deshalb bewegt man den Mauszeiger über den rechten unteren Rand der Abdeckplane, bis im Aktionsmenü SCHAU AN aufleuchtet. Ein Druck auf die rechte Maustaste verrät, daß die Suche erfolgreich war – der magische Hut ist gefunden! Im übrigen verändert sich auch

Die Versoftung des Kultcomics **Akira** scheint zumindest Mario Weu gefallen zu haben, was die von ihm erspielten Levelcodes wohl belegen:

Zone 2: LETS RIDE
Zone 3: CAPTURED
Zone 4: TEDDY BEAR
Zone 5: CASTLES
Zone 6: IT STINKS
Zone 7: FLYINGBIKE

LÖSUNG

CRYSTAL DRAGON

Seid Ihr bereit für den dritten und letzten Teil Eures Abenteuers? Na dann los, folgt Jens Bischof unauffällig in die Tiefen der Stufen 15 bis 23...

Stufe 15: Wer will, kann zu Beginn in den Laden und ins Arbeitszimmer eindringen, jedoch gibt's hier außer ein paar Pergamenten (mit mehr oder weniger interessanten Infos) und etwas Reiseverpflegung nichts Besonderes zu holen. Bevor es jedoch in den Tempel geht, greift man sich das Verwirrungshorn aus der Nische, das gute Dienste gegen die Feuerzauber-immunen Scherben Zeldas leistet, die Euch hier begegnen werden. Im Tempel stolpert Ihr ganz im Norden über einen Unsichtbarkeitstrank, den Ihr unbedingt aufheben solltet, so Ihr das Spiel lösen wollt! Hinter der Tür im Nordwesten, die durch Drücken eines Knopfs in unmittelbarer Nähe geöffnet wird, findet Ihr den letzten Euch noch fehlenden Spruch der herkömmlichen Magie.

Von den beiden Knöpfen im äußersten Südosten läßt einer eine Wand im Südwesten verschwinden, jedoch gibt es dort außer etwas Kampferfahrung nichts Wichtiges zu entdecken. Der andere hingegen eliminiert eine Wand in der Nähe, hinter der man sogleich mit weiteren Untieren konfrontiert wird. Die zwei nun erreichbaren Buttons lassen zum einen eine Wand im Südosten (hinter der dadurch freigelegten Tür ist allerdings tote Hose), zum andern eine Wand direkt vor Eurer Nase verschwinden – dort gibt's wieder Futter für die Waffen. Um die Tür zur Gruft zu öffnen, drückt Ihr von den vier Knöpfen zuerst den nordwestlichen, dann den südwestlichen, den südöstlichen und schließlich den nordöstlichen. Laßt auch hier erst mal Eure Schwerter sprechen, als Lohn findet Ihr die ersten Spruchrollen der alten Magie – hoffentlich hat Euer Zauberer(!) für

die starken Spells noch Platz in seinem Repertoire. Durch Entnehmen der letzten Spruchrolle aus der südlichen Nische verschwindet einen Stock höher eine Wand in direkter Nähe und verschafft Euch somit Zutritt zu Zeldas Gemächern, wo auch noch einige Auseinandersetzungen mit ihren Haustieren auf Euch warten. Doch zuvor drückt Ihr unten in der Gruft, wo der Feuerballstab vorerst noch in seiner Nische verharren muß, auf das nordöstliche Pentagramm an der Wand, um im Arbeitszimmer für spätere Zwecke eine Nische freizulegen.

Bevor Ihr Euch mit Zelda persönlich anlegt, solltet Ihr noch ganz im Nordosten die Treppe hinabsteigen. Habt Ihr hier alle Gegner besiegt, öffnet Ihr irgendeine der vier Türen, eilt zügig zu der gegenüberliegenden Tür, öffnet auch diese und erhaltet Eure Belohnung aus der Nische. Diese Prozedur wiederholt Ihr so lange, bis alle vier Nischen geplündert sind und Ihr unter anderem im Besitz eines Schlüssels zum Kessel, eines des Rächers sowie einer enorm starken Waffe (nur Euer Zepter +7 ist noch durchschlagkräftiger) seid. Nun geht's zurück zur Hexe. Unterwegs wird noch der Knopf etwas südlich von Zeldas verschlossener Kammtür gedrückt, wodurch eine Wand im Osten verschwindet, hinter der es wiederum etwas Kampferfahrung für Euch gibt. Jetzt knöpfen wir uns Zelda vor! Dazu müssen wir jedoch unsichtbar sein – also jeder einen Schluck vom Unsichtbarkeitstrank nehmen und ab in die Kammer der Hexe, die gegen Gift und Feuermagie immun ist. Wenn Ihr Zelda in einer Ecke erwischt habt (notfalls mit Verwirrung) und sie mit den vier stärksten Waffen plus Eurer durchschlagkräftigsten (Wasser-) Magie bekämpft, dürfte der Sieg bald Euer sein. Ihr erhaltet als Beute unter an-

derem einen Amethystschlüssel. Schnappt Euch dann schnell den Kelch, leert geschwind die dadurch freigelegten Nischen und drückt den Knopf an der äußeren östlichen Wand, um die Tür zum Rest des Tempels zu öffnen. So, jetzt könnt Ihr nochmals in die Gruft steigen und den Feuerballstab holen. Wer die somit entstandene Wand vor Zeldas Kammer wieder verschwinden lassen möchte, kann durch die nun offene Tür in das Hexengemach eintreten und den Knopf gleich danach an der südlichen Wand drücken. So oder so solltet Ihr dann aus dem Tempel raus und den aus den nun offenen Türen strömenden Bestien Einhalt gebieten (im sicheren Schutz des Drehfeldes kämpft es sich angenehmer). Hat man alles überstanden, holt man noch den Granatschlüssel aus dem Arbeitszimmer und öffnet damit die Tür zur Apotheke, wo nochmals zu den Waffen gegriffen werden muß. Gleich nach der Tür wird der Knopf gedrückt, und es geht im Laden hinter der verschwundenen Wand weiter. Wenn Ihr hier die Tür öffnet, fliegen allerhand Feuerbälle durch die Gegend (ein „Hitze immun“-Zauber wäre sicher nicht falsch); also schnell hinein und die Tür wieder geschlossen. Die Spruchrollen sind größtenteils nur alter Ramsch, daher raus und ein letztes Mal in den Tempel.

Bei den drei Gruben ist noch ein Knopf zu drücken, der einen Teleporter im Süden entstehen läßt, in den ein Gegenstand zu werfen ist, um die Grube neben uns zu schließen – das Wurfobjekt findet man nach einer weiteren Kampfeinlage wieder. Außerdem kann ein Topasschlüssel eingehoben werden, der bei Bedarf die verschlossene Durchgangstür im Nordosten öffnet; man kann ihn aber auch aufbewahren, da die Tür mehr als unwichtig ist. Als letztes bleibt noch das

Schlüsselloch in der Wand ganz im Osten, das offensichtlich zu dem gefundenen Schlüssel zum Kessel passen sollte – tat es bei mir zwar nicht; aber Ihr könnt's zumindest ja mal ausprobieren. Der Abgang in die nächste Etage ist aber auch so kein Problem, da mit dem Amethystschlüssel von Zelda die Tür ganz im Nordwesten geöffnet werden kann und der Rest nur noch Formsache ist.

Stufe 16: Gleich mal mutig auf die Druckplatte getreten und ab durch die nun offene Tür im Norden, wo zum einen ein Druck auf das Pentagramm im Nordwesten die Wand vor Euch verschwinden läßt und Ihr gleich mal mit den Bewohnern dieser Stufe Bekanntschaft machen könnt, und wo zum anderen ein Knopf im Norden das Kraftfeld im Osten ausschaltet, wo ebenfalls zu den Waffen gegriffen werden muß, bevor ein verfluchter Chaos-Ring, der die Rüstungsklasse angenehm erhöht, gefunden werden kann. Der Knopf hier läßt das aufgelöste Kraftfeld auf Wunsch wieder entstehen, da aber inzwischen bestimmt die zwei Wände am Anfang verschwunden sind, geht's dort weiter – und zwar im Osten, wo Ihr nach einer Tür und einer weiteren Kampfeinlage die dritte kleine Statue in Eure Sammlung einreihen könnt. Zusätzlich erhaltet Ihr hier einen Metallschlüssel. Durch Drücken des Knopfs an der anderen Tür läßt Ihr im Süden eine Wand verschwinden, hinter der sich ein schier endloser Korridor erstreckt. Dort muß erneut eine Wache überwunden werden, bevor man mittels Knopfdruck nach dem Drehfeld eine Wand etwas südlich verschwinden lassen kann. Hinter dieser Wand müssen nochmals die Zepter geschwungen werden, um anschließend einen verfluchten Chaos-Helm zu erreichen, nach dessen Entnahme aus der Nische eine Wand auf der anderen Seite des Ganges verschwindet. Nach der Verbannung des dortigen Kraftfeldes wandert der erste Chaos-Degen in unser Inventar, der zwar wie alle anderen Chaos-Objekte verflucht ist, aber die bisher beste Waffe abgibt; zudem müß-

Ihr ja mittlerweile den „Entfluchen“-Zauber können – oder? Wer hier noch das Pentagramm befummelt, kann dadurch das Drehfeld draußen auf dem Gang ausschalten.

Jetzt geht's wieder ein Stück zurück, wo man den Knopf bei der Pergamentrolle drückt, im Laufschritt die auf dem Papier vermerkten 15 Tapser nach Norden macht und bei der für kurze Zeit aufgelösten Wand durchwitscht. Nach dem Betreten der Druckplatte verschwinden südlich nacheinander einzelne Wandstücke, die uns Zutritt zu diversen Teleportern gewähren. Über den südwestlichsten gelangen wir an den zweiten Chaos-Helm. Wieder zurückteleportiert, wiederholen wir die Prozedur, nur daß wir diesmal immer geradeaus durch die aufgelösten Wände nach Süden laufen, bis wir hinter einem zu verbannenden Kraftfeld den zweiten Chaos-Degen erspähen. Auf dem Rückweg nach Norden biegen wir bei der zweiten Gelegenheit rechts ab und kommen so vor dem Zurückbeamen noch zu einem guten Pfeil für die Bogenschützen unter Euch. Egal, wie gut Eure Verfassung ist, bei der nächsten Aktion werdet Ihr vor Erschöpfung stöhnen. Es gilt nämlich, den über 500 kg schweren verfluchten Schlüssel aus der Nische ganz im Süden bis zum Schlüsselloch am Ende des Korridors im Norden zu schleppen. Wenn Ihr nach knapp 70 Schritten angekommen seid und den Schlüssel mit dem Schlüsselloch benutzt habt, könnt Ihr ihn hier erst einmal liegen lassen, da Ihr hinter der im Süden verschwundenen Wand Eure ganze Kondition für weniger friedliche Aktionen benötigt. Als Lohn gibt's dann einen federleichten Chaos-Schlüssel, bei dessen Entnahme im Teleportationsraum ein Teleporter entsteht, der Euch zusammen mit dem verfluchten Schlüssel zum Anfang zurückbeamt.

Nun können wir uns der westlichen Hälfte widmen, wo wir gleich in tiefere Regionen vordringen. Da wir bald wieder zu den Waffen greifen müssen, trennen wir uns vorläufig von unserem „Halbtonner“. Die Tür im Nordosten kann entwe-

der durch Betreten einer der zwei Druckplatten oder durch simplen Türknopfdruck geöffnet werden. Nach anschließendem Kampf kann man die Grube entweder durch Drücken des Knopfs im Nordwesten, gefolgt von dem im Nordosten, oder nach Abseilen und Drücken des Knopfes, nachdem die Tür vor der zurückführenden Treppe geöffnet wurde, schließen. Dahinter gelangt man an ein Paar Chaos-Beinschienen. Nach Drücken des südwestlichen Knopfes geht's die in dessen Nähe liegende Treppe abwärts, wo das zuvor wieder eingesammelte „Schwergewicht“ in die Nische gelegt wird, deren Pergament nach einem „bösen Metall“ verlangt. Ist die Forderung erfüllt, verschwindet eine Wand, und wir gelangen an ein weiteres Chaos-Rüstungsteil. Den Schlüssel wieder brav mitnehmen und endgültig im Schlüsselloch neben der Druckplatte bei den beiden Treppen verschwinden lassen. Dadurch können wir die Tür im Nordwesten öffnen und wieder ein paar Skelettwachen in ihre Einzelteile zerlegen. Durch Knopfdruck öffnet sich die westliche Tür und läßt nochmals eine Schar Untote auf Euch los. Der Mühe Lohn ist ein Paar schicke Chaos-Handschuhe.

Hoffentlich habt Ihr noch die beiden Perlenschlüssel dabei, denn wenn Ihr den Knopf vor der Wachstube drückt, müßt Ihr mit dem weißen Perlenschlüssel die Tür aufschließen. Oben wird zuerst die südlichste, dann die nordöstliche, gefolgt von der südöstlichen, und schließlich die nördlichste Druckplatte betreten. Daraufhin findet Ihr hinter der im Westen verschwundenen Wand drei weitere Chaos-Gegenstände und durch Druck auf das südliche Pentagramm auch noch ein kleines Vesperpaket. Durch nochmaliges Drücken des Fünfzacks gelangt Ihr wieder zurück und könnt Euch der Wachstube zuwenden, die nach der Benutzung des schwarzen Perlenschlüssels mit dem Schlüsselloch in der Nähe ihre Pforten öffnet und Euch gleich mit neuem Waffenfutter konfrontiert. Weitere Kampferfahrung lauert hinter der Wand, die durch Betreten der Druck-

platte unmittelbar daneben verschwindet. Sofern Ihr es noch nicht getan habt, tretet Ihr ein zweites Mal auf die Druckplatte, um die Wand wieder entstehen, eine andere im Westen aber dafür verschwinden zu lassen. Der hier vorhandene Knopf wird gedrückt und die Druckplatte nochmals betreten. Der nun zugängliche Knopf wird ebenfalls gedrückt, worauf eine Wand zwischen Druckplatte und Wachstube verschwindet und erneut einen Knopf zum Drücken preisgibt.

Nun sind gar zwei Wände verschwunden: eine zwei Felder nördlich und eine drei Felder nordwestlich, wo der Knopf zuerst gedrückt wird, bevor der andere folgt. Dadurch verschwindet die Wand hinter Euch, wo schon wieder ein Knopf zu erreichen ist. Wurde auch dieser gedrückt, verschwindet eine Wand schräg neben der Druckplatte, die nun nochmals betreten wird, bevor der letzte Knopf die Nische im Nordwesten der Wachstube freilegt und Euch den zweiten Chaos-Schlüssel einbringt. Wenn Ihr jetzt noch den Metallschlüssel mit dem Schlüsselloch an der nördlichen Seite der Wand unmittelbar nördlich neben der Druckplatte benutzt, öffnet sich auch die Tür im Südwesten der Wachstube, wo mal wieder die Waffen zum Einsatz kommen. Im Südwesten befindet sich eine kleine Druckplatte, auf die irgendein Gegenstand zu legen ist, um eine Säule im Norden zu beseitigen, hinter der eine weitere Kampfeinlage und der dritte Chaos-Schlüssel warten. Nach dessen Entnahme aus seiner Nische wird westlich eine weitere freigelegt, in der wir wieder ein schmückes Stück für unsere Chaos-Sammlung finden.

Jetzt zurück nach oben, wo im Südosten noch eine Wand verschwunden ist, was Euch zu einem Chaos-Schild verhilft. Anschließend geht's in den äußersten Norden der Ebene, wo die drei Chaos-Schlüssel Verwendung finden. In der nördlichen Nische liegt wieder eine Panzerung aus der Chaos-Serie, bei deren Entnahme etwas südwestlich eine Wand verschwindet, hinter der ein be-

siegter Skelettwächter einen weiteren Chaos-Schlüssel hinterläßt. Durch Drücken des dortigen Knopfes löst sich neben Euch eine Wand auf, und Ihr müßt abermals Eure Waffen sprechen lassen, bevor ein weiteres Chaos-Geschmeide Euer ist. Nun wieder zur Wundergrube, bei der Ihr Euch im südostlichsten Feld abseilen müßt, um nach einer weiteren Auseinandersetzung Eure Chaos-Sammlung zu erweitern. Der Knopf wird gedrückt, um durch einen Schritt nach Westen auf festem Boden zu landen und Euch wieder im Kampf gegen das Böse zu bewahren. Im Rondell hinter der Tür drückt Ihr zuerst den westlichen, dann den nördlichen, darauf den südlichen und zuletzt den östlichen Knopf.

Weiter geht's durch eine Grube Eurer Wahl ganz nach unten, wo bereits eine haarige Zwischenmahlzeit harrt. Einer der beiden Knochen läßt sich für den „Teleportation“-Zauber verwendbar. Nachdem Ihr das Kraftfeld verbannt und den Teleporter durch Knopfdruck freigelegt habt, könnt Ihr ihn benutzen. Zum Abschluß solltet Ihr Euch noch einmal abseilen, und zwar im Westen des Wundergrubenraums, um nach einem weiteren Fight an das letzte noch fehlende Chaos-Stück zu gelangen. Jetzt wieder zurück, und Ihr könnt die Tür zum Dragonlord mit dem noch übrigen Chaos-Schlüssel öffnen und entschwinden.

Stufe 17: Nachdem wir die Botschaft des Dragonlords gelesen und uns somit vorerst den Rückzug versperrt haben, geht's mittels Knopfdruck durch die westliche Tür in den Statuen-Raum, wo wir wieder auf alte Bekannte treffen: die Flugschädel. Hier wird auch die letzte kleine Statue eingesammelt und zusammen mit den anderen drei in die entsprechenden Nischen gestellt. Nachdem auch der Knopf im Südwesten gedrückt wurde, kommen wir ebenfalls via Knopfdruck hinter der östlichen Tür in den Trophäen-Raum. Hier erwarten uns statt Flugköpfen allerhand Ratten. Von den beiden erreichbaren Brunnen frischt der südlichere Trefferpunkte auf. Wer meint, nochmals in höhere Stufen zurücksteigen zu müssen,

kann durch Entnahme von Leonaras Gebeinen die dazu nötige Treppe wieder zugänglich machen, ansonsten geht's in den Quartieren des Dragonlords weiter, wo wieder einige Flatterbirnen Wache schieben. Die Pergamentrollen verraten Euch, was Ihr in den nächsten Stufen noch zu erwarten habt, während nach Entnahme des Drachensfeuers aus der Nische im Stabbaum, durch Drücken des Türkopfs von innen, im Statuen-Raum eine Wand verschwindet. So Ihr jedoch im Stabbaum verharrt, bringt Euch das hinter der verschwundenen Wand wartende Drachengift gar nichts – also unter der sich schließenden Tür flink hindurchhuschen und mit der phantastischen Waffe in den Händen die Halle des Schicksals betreten, wo bereits der Dragonlord persönlich wartet. Mit Magie solltet Ihr Euch bei ihm lieber zurückhalten, da er sämtliche Zaubersprüche auf Euch reflektiert. Frontale Konfrontationen sind ebenfalls zu vermeiden, da seine Hiebe für Euch ein schnelles Aus bedeuten können. Falls Ihr ihn jedoch ganz konventionell umkreist und im richtigen Moment vor allem mit dem höchst effektiven Drachengift auf ihn einstreichst, müsstet Ihr über kurz oder lang den Sieg davontragen. Wer auf Nummer Sicher gehen will, kann beiden Helden noch je einen Schluck Unsichtbarkeitstrank geben – den solltet Ihr ja noch vorrätig haben. Zu den Überresten des Dragonlords zählen nicht nur eine „heilende“ Waffe und ein guter Schild, sondern auch ein Drachenschlüssel – alles mitnehmen! Anschließend wird der Knopf im Westen gedrückt, und weiter geht's hinter einer verschwundenen Säule im Südwesten, wo auch gleich wieder ein Opfer für unsere neuen Waffen wartet. Ein neuer Knopf befindet sich im Südosten. Durch dessen Druck verschwindet eine Säule im Norden, hinter der wieder mal ein fliegender Totenkopf patrouilliert. Hier gibt's auch wieder einen Knopf im Südosten, der eine Säule im Südwesten auflöst, wo ein letztes Mal die Waffen ins Spiel gebracht werden. Im äußersten Ring drückt man noch den Knopf im Westen und

anschließend den daraufhin erreichbaren im Südosten, wodurch im Südwesten nochmals ein effektiver Pfeil eingesackt werden kann, bevor man mit dem Drachenschlüssel im Südosten die Tür zur nächsten Stufe aufsperrt und mutig in die Drachenhalle hinabsteigt.

Stufe 18: In neuer grafischer Umgebung bekommt man es hier mit ausgesprochen zähnen Gegnern zu tun. Um die Tür im Westen zu öffnen, muß lediglich der alte Knochen aufgehoben werden. Anschließend gilt es, die vier gegen Luft-Magie immunen grünen Drachen zu erledigen, um einen Drachenschlüssel für die Tür in die nächste Stufe ganz im Westen zu ergattern. Das Zerstören der zehn verstreut herumliegenden grünen Dracheneier bringt zusätzliche Erfahrung, außerdem können zwei alte Magie-Spruchrollen gefunden werden...

Stufe 19: Hier lernt Ihr zwei Lava-Drachen kennen, die im übrigen gegen Erden-Magie immun sind. Ebenfalls finden sich fünf erfahrungsspendende Lava-Dracheneier zum Zerstören. Von den zwei alten Magie-Spruchrollen befindet sich eine hinter einer Wand, die sich erst auflöst, wenn Ihr die Druckplatte im Nordwesten hinter der Tür betreten habt. Die Tür in die Tiefe dagegen öffnet sich, wenn der erkämpfte Drachenschlüssel benutzt wird.

Stufe 20: Jetzt erwarten Euch vier blaue, gegen Wasser-Magie resistente Drachen und deren sieben zu zerstörende blaue Eier. Natürlich sollten auch wieder die beiden alten Magie-Spruchrollen mitgenommen werden, ehe es durch Benutzen des hart erkämpften Drachenschlüssels nach unten geht.

Stufe 21: Hier warten hinter der westlichen Tür zwei rote, gegen Feuer-Magie immune Drachen auf ihre Niederlage. Der von ihnen übriggebliebene Kristallschlüssel öffnet die nördliche Schatzkammertür, hinter der durch Entnahme der Halskette aus der Nische eine Wandreihe nordwestlich verschwindet und so einen weiteren Drachen freiläßt, der den Kristallschlüssel für die Tür im Südwesten, die uns eine Ebene tiefer führt, bei sich trägt. Hier unten erwarten uns nochmals

drei Drachen und obendrein acht zu zerstörende rote Dracheneier. Mit einem im Süden gefundenen und einem erkämpften Kristallschlüssel in den Händen geht's dann nochmals zurück nach oben, wo die südliche Schatzkammertür mit einem der beiden Kristallschlüssel geöffnet werden kann. Während Ihr die herumliegenden Münzen liegen lassen könnt, solltet Ihr jedoch noch die fünf auf dieser Ebene verstreuten roten Dracheneier zerschlagen. Im Südwesten der südlichen Schatzkammer findet Ihr hinter einer nach Knopfdruck verschwundenen Wand eine – unter anderem magische – Waffe der Extraklasse sowie eine Zauberrolle, mit deren Hilfe auch Nicht-Zauberer die hochrangigen Spruchrollen der alten Magie in ihr Repertoire aufzunehmen vermögen, sofern ihr Spruchbuch noch entsprechend Platz bietet. Sind alle nützlichen Gegenstände und die zwei letzten noch fehlenden alten Magie-Spruchrollen eingesackt, steigt Ihr wieder nach unten, wo der zweite Kristallschlüssel mit dem Schlüsselloch an einem einzelnen Wandblock im Nordosten benutzt und dadurch die Tür im äußersten Osten entriegelt wird, hinter der die Treppe ins Labyrinth von Stufe 22 führt.

Stufe 22: In diesem Irrgarten bekommt Ihr es wieder mit den unangenehmen Augen zu tun, die jedoch nach einem kräftigen Verwirrungszauber nur noch halb so gefährlich sind – die fliegenden Totenköpfe dürften hingegen keine Probleme mehr bereiten. Die Treppe hinter der südlichsten Tür bringt uns einen Stock höher, von dort aus kommt uns der Teleporter im äußersten Südwesten in einen Raum mit einem Kristallschlüssel. Mit dem südlichen Teleporter kommen wir ganz in die Nähe des passenden Schlüssellochs, um die Wand zum noch verschlossenen Raum des Crystal Dragons verschwinden zu lassen. Bevor wir die sagenumwobene Statue in Besitz nehmen können, brauchen wir noch einen zweiten Kristallschlüssel, den wir jedoch erst in der letzten Etage finden, in die wir über die Treppe im Nordwesten, die Inschrift missachtend, hinabsteigen.

Stufe 23: Willkommen in der letzten Stufe – sie ist nicht unlösbar schwer, Ihr könnt alles, was Ihr an magischen Tränken und Objekten bis hierher aufgespart habt, nun exzessiv in Szene setzen und müßt es nicht einmal für den Endkampf mit Ariath aufheben, da dieser mit nur einem Gegenstand bezwungen werden muß (und kann): dem Crystal Dragon, der sich noch nicht in Eurem Besitz befindet. Eure Ausgangssituation: Über die zwei Druckplatten wird bis zur Pergamentrolle nach Osten gerannt, um nicht in die Blitzfalle zu tappen. Sobald Ihr das Schriftstück aufhebt, könnt Ihr an vier vergiftete Blasrohrpfeile gelangen, die Ihr Euch allerdings aus dem eigenen Leib ziehen müßt – wer kein Interesse an diesem höchst zweifelhaften Vergnügen hat, läßt das Papier liegen (steht sowieso nichts Wichtiges drauf). Weiter geht's über die nächste Druckplatte nach Osten, ohne von den Eisbolzen getroffen zu werden. Den Apfel solltet Ihr lieber in der Nische liegen lassen, es sei denn, Ihr wollt ein paar Stockwerke tiefer purzeln, wo jedoch außer einer weiteren Falle nichts Erschütterndes auf Euch wartet – im übrigen ist der Apfel vergiftet! Über die nächste Druckplatte müßt Ihr wieder nach Osten bis zur Tür eilen, um nicht in ein Kreuzfeuer zu geraten. Die Tür kann getrost geöffnet werden, sollte aber, bevor die nächste Druckplatte betreten wird, wieder geschlossen werden, da Ihr sonst ein paar Giftbälle von rückwärts abbekommt.

Über die nächste Druckplatte geht's durch die zweite Tür im Osten, die auch sofort wieder von außen geschlossen wird, da Ihr mit dieser Aktion vier Wände im vorigen Raum beseitigt und somit einigen Priestern Ariaths den Weg freigemacht habt. Hier hinter der Tür könnt Ihr Euch jedoch einen nach dem andern vorknöpfen, was dank Eurer mittlerweile guten Waffen eine recht kurze Angelegenheit werden dürfte. Wenn Ihr zusätzlich noch auf die Druckplatte hinter Euch tretet, werden die Priester obendrein aus dem Hinterhalt mit Eisbolzen beschossen. Außerdem ist der „Böses Halten“-Zauber in diesem Fall sehr angenehm.

Habt Ihr die Kapuzen bewältigt, gibt's dort einen Knopf zu drücken, der zwei Wände verschwinden läßt und Euch im nächsten Raum neben dem Arbeitszimmer im Süden auch noch den Kraftraum im Norden und eine größere Halle im Osten erreichen läßt. Im Arbeitszimmer gelangt man via Knopfdruck und „Verbannen“-Zauber an den begehrten zweiten Kristallschlüssel, nach dessen Entnahme aus seiner Nische Ihr schnellstmöglich zur Seite treten solltet, falls Euch Euer Bildschirmleben lieb ist. Mit dem Schlüssel im Gepäck geht's dann zurück nach Westen in Stufe 22. Falls Ihr vorher den schlechten Apfel aus der Nische genommen habt und Euch somit die Grube am Rückweg hindert, kann diese mit dem Knopf um die Ecke wieder geschlossen werden (wenn Euch ein „Teleportation“-Zauber zu schade ist).

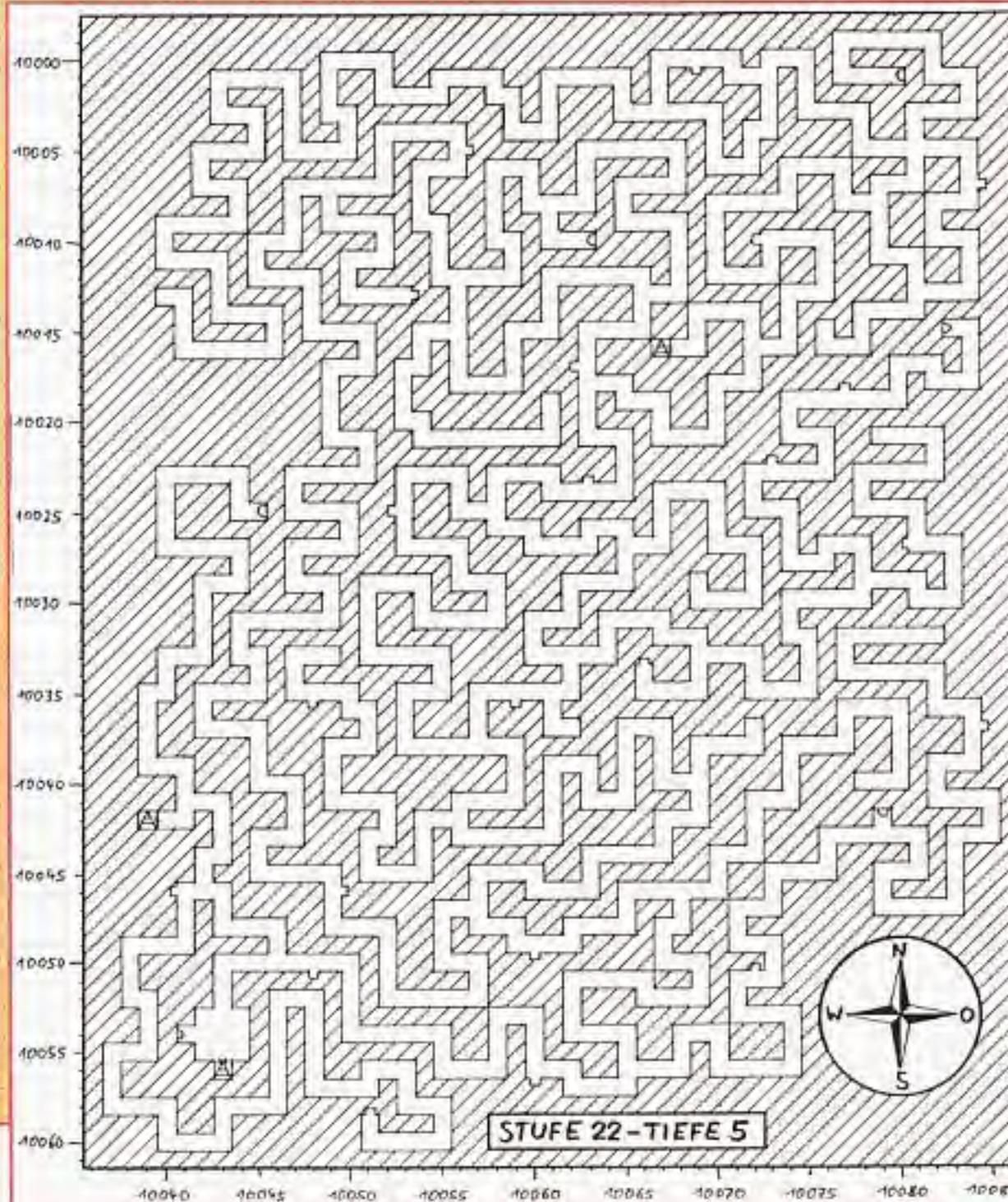
Zurück in Stufe 22, beamt Ihr Euch mit dem Teleporter im Nordosten zu einem Schlüsselloch im Südosten, wo der Kristallschlüssel sogleich Verwendung findet. Anschließend teleportiert Ihr Euch wieder zurück

und tretet in die Kammer des Kristalldrachens ein. Bevor Ihr Euch die Skulptur jedoch unter den Nagel reißt, solltet Ihr mittels Knopfdruck die Tür von innen verschließen, um nicht im Flammenhagel ein heißes Ende zu finden. Wer Zeit hat, wartet, bis die Feuerballschleuder verstummt ist, und begibt sich dann zurück in Stufe 23; wer es etwas eiliger hat, kann sich selbstverständlich auch schon vorzeitig dorthin teleportieren. Wieder unten angelangt, könnt Ihr Euch mit dem Crystal Dragon in der Hand in die große Halle im Osten begeben und die mit einem starken „Böses Halten“-Zauber gelähmten Betbrüder mit der magischen Kraft des Drachens ins Nirvana schicken. Eine große Ansammlung von Ariaths Handlangern findet Ihr hinter der Tür im Osten. Am Rande sei erwähnt, daß der „Gottesschlag“-Zauber nur funktioniert, wenn Ihr unmittelbar vor der zu bekämpfenden Kreatur steht. Da dies der stärkste Angriffszauber ist, den im übrigen auch der Crystal Dragon abfeuert, solltet Ihr darüber Bescheid wissen.

So Ihr in der größeren Halle

den Knopf im Nordosten drückt, bekommt Ihr etwas westlich noch weitere Opfer für Euer Kristallspielzeug. Durch Drücken des Knopfs im Süden (an der „Nase des Totenkopfs“) verschwindet im Nordwesten eine Wand, wo neben einem Trefferpunkte auffrischenden Brunnen auch eine Treppe wartet, die uns über einen tieferen Korridor mit Drehfeld weiter im Osten wieder aufsteigen läßt. Dort gilt es wieder, einige Schergen Ariaths zu vernichten. Der nun erreichbare Knopf löst etwas westlich eine Wand auf. Dort, hinter einer Tür im Süden, treten wir dann ins Gemach des Oberbösewichts ein, was übrigens auch mittels Knopfdruck vom Norden her möglich gewesen wäre. Die Druckplatte solltet Ihr aufgrund einer Verwirrungsgefahr tunlichst meiden. Ariath ist im Grunde genommen recht leicht aus seinem zweifelhaften Leben zu pusten: Ihr tretet am besten von hinten oder der Seite dicht an ihn heran und läßt die übrige Arbeit den Crystal Dragon erledigen. Wenn Ihr schnell genug und geduldig klickt, dürfte Eurem Widersacher kein

Stich gegen Euch gelingen, und Ihr könnt aus seinen Überresten unter anderem einen Kraftschlüssel absahnen. Jetzt muß nur noch das Pentagramm an der Westwand betrachtet werden, und Ihr dürft Euch zum Kraftraum aufmachen, zu dem Euch der Kraftschlüssel Zutritt verschafft. Dort müßt Ihr vorsichtig die Kraftfelder verbannen, um an die vier Kraftedelsteine zu gelangen, mit denen es wieder in die große Halle geht. Hier werden die Klunker, wie auf den zwei Pergamentrollen vermerkt, in die vier Nischen des Wandkreuzes plaziert: blau im Süden, bernstein im Westen, rot im Norden und grün im Osten. Daraufhin müßt Ihr ein Teleporterschlüssel vor die Füße fallen, der mit dem Schlüsselloch ganz im Süden (am „Kinn des Totenkopfs“) benutzt wird und einen Teleporter im äußersten Nordosten der Ebene entstehen läßt. An diesem Teleport angelangt, gilt es, einen letzten Priester ins Jenseits zu schicken, bevor Ihr Euch via Beam-o-mat in Sicherheit bringen und die wohlverdiente Schlußsequenz genießen könnt.



PC-Task 3.0	159 DM
Technosound Turbo II	124 DM
TurboText 2.0	138 DM
Monument Titler	195 DM
PowerTitler	95 DM
VideoStage Pro	208 DM
X-DVE	215 DM
BlitzBasic 2 V2.0 (d)	175 DM
Devpac - Assembler V3.04	175 DM
SAS-C Lattice 6.5	338 DM
Anderes:	
Amiga Money	79 DM
AmigaMaster IV	108 DM
Cando 2.5	218 DM
DirWork 2.1	98 DM
Englisch UML Plus	55 DM
Final Writer	234 DM
Megalo Sound	85 DM
Migraph OCR	138 DM
PageSetter III	158 DM
Personal Write	48 DM
PowerCopy pro	168 DM
Siegfried Copy	58 DM
Sonix	58 DM
Trapfax	148 DM
XCopy	58 DM
Restposten:	
Aegis VideoTitler	58 DM
BroadcastTitler Fonts	58 DM
CG-Fonts (GD)	58 DM
DigView	158 DM
Grafik & Video:	
ANIMagic	78 DM
Adorege 2.5	185 DM
Clariissa 3.0 pro	395 DM
Panorama 3.0	148 DM
Spiele:	
Aufschwung Ost	69 DM
Bubba & Premiere	59 DM
CenterCourt Tennis	59 DM
RoadKill	89 DM
ThemePark	79 DM
Picasso 2MB	658 DM
4 MB PS/2-Simm	298 DM
8 MB PS/2-Simm	548 DM
CDROMs:	
17 Bit Coll. Phase IV	49 DM
Aminet 5	18 DM
Aminet Set 1	45 DM
Auge 4000	37 DM
Clipart (Weird Sc.)	32 DM
CDPD 1-4	37 DM
Eurozone	35 DM
Fonts (Weird Sc.)	32 DM
Gif Galaxy	69 DM
Giga-PD 3.0	69 DM
Gigantic Games	45 DM
Gold Fish	44 DM
Megahits 5	45 DM
MegaMedia	69 DM
Sounds Terific	45 DM
Spielekiste	39 DM
Amiga - Zeitschriften - Recherche LIAM	
79 DM - auch als Datenbank nutzbar - 79 DM	
Inkl. Datenbestände 1992-1994	
- Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem Sortiment! -	
- Kostenlose Preisliste anfordern -	
- CD-Games, Spiele & Hardware auf Anfrage -	
- Versandkosten: 10 DM / Vorkasse - 13 DM / NN zzgl. NN-Geb.	
* Druckfehler, Irrtümer & Preisänderungen vorbehalten *	

IMPULS
Mailorder

KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

Abandoned Places	1/92	Tip	Chip's Challenge	10/91	Cheat	Garfield	10/91	Tip	Mystler Over Xanadu	4/94	Cheat	Sidemarker 2	7/95	Frozen	
Abandoned Places	1/92	Tip	Christmas Lemmings	3/94	Codes	Gear Wins	11/93	Codes	Monkey Island 2	9/92	Cheat	Skyworker	4/95	Iseng	
Abandoned Places	9/93	Freezer	Christoph Kolumbus	3/94	Tip/Fz.	Gem'X	2/92	Cheat	Moonstone	3/92	Cheat	Sleepwalker	5/93	Cheat	
Abandoned Places	11/93	Tip	Chrono	4/92	Codes	Global Effect	11/92	Cheat	Morph	10/93	Tip/Freezer	Sleepwalker	4/93	Freezer	
Abandoned Places	11/93	Tip/Karte	Chuck Rock 2	9/94	Tip	Global Gladiators	11/93	Freezer	Mr. Head	1/93	Cheat	Sling Skill	1/92	Codes	
Abandoned Places	1/95	Tip	Chuck Rock 3	7/93	Freezer	Globulus	5/94	Codes	Mr. Blobby	1/95	Codes	Smash TV	3/92	Freezer	
Action Cat	7/95	Cheat	CJ's Elephant Antics	10/92	Cheat	Godd	9/93	Karten/Tips	Mr. Nutz	5/94	Cheat	Soccer Kid	11/93	Freezer	
Addams Family	9/92	Tip	Clik Clik	4/92	Codes	Gobblins	2/92	Codes	Mr. Nutz	7/94	Tip/Video/Freez.	Soccer Kid	12/93	Spa	
Apony	5/92	Cheat	Clockwise	10/94	Codes	Gods	1/92	Freezer	Myth	10/92	Cheat	Software Manager	7/94	Tip	
Arino	4/95	Freezer	CodeName: Isomer	1/92	Tip	Gods	3/92	Tip	Noisy Seeds	10/91	Cheat	Sonic Boom	11/91	Cheat	
Alfred Chicken	3/95	Cheat	Conquest of Comets	11/91	Tip	Gold of the Aztecs	4/92	Tip	Noisy Seeds	1/92	Freezer	Soul Crystal	9/95	Iseng	
Alien 3	11/94	Karten	Cool Croc Twins	10/92	Codes	Gonboot	10/91	Tip	Nebula 2	12/91	Codes	Space Ace 2	3/92	Freezer	
Alien Breed	2/92	Cheat	Cool Spot	3/94	Freezer	Guy Spy	10/92	Cheat	Necrom	1/92	Codes	Space Ace 2	4/92	Freezer	
Alien Breed	2/92	Freezer	Convoyos	3/92	Tip	Hipper	10/91	Codes	Necrom	3/92	Freezer	Space Cruise	1/92	Freezer	
Alien Breed	3/92	Cheat	Cosmic Spaceship	2/95	Codes	Himbal	9/93	Tip	Nicci Folio's Doll	9/93	Cheat	Space Guy	7/92	Tip	
Alien Breed Special Ed.	1992	5/93	Cheat/Tip	Crazy Cory II	11/92	Freezer	Horse - Die Expedition	11/94	Tip	Nicky 2	9/93	Codes	Space Hulk	4/94	Tip
Alien Breed Special Ed.	1992	3/95	Freezer	Crazy Sue 2	11/92	Freezer	Horsley	7/93	Tip	Nicky Boom	11/92	Codes/Fz.	Space Quad 3	1/92	Tip
Alien Breed Special Ed.	1992	1/93	Codes	Cream	7/93	Cheat/Fz.	Heindoll	3/92	Tip	Nicky Boom	12/92	Cheat	Space Quad 3	7/92	Tip
Alien Breed 1992 Special Ed.	9/93	Tip	Cruise for a Corpse	12/91	Iseng	Heindoll	5/92	Iseng/Kon.	Nightbird (Act.)	11/91	Cheat	Space Quest 4	4/92	Lang/Kat.	
Alien Breed 2	1/94	Tip/Fz./Cheat	Cruise for a Corpse	7/92	Tip	Heindoll	7/92	Tip	Nicci Womans	1/95	Cheat	Special Forces	7/92	Cheat	
Alien Breed 2	4/94	Karten	Crystal Dragon Tell 1	5/95	Iseng	Heindoll 2	10/94	Iseng/Karten/Fz.	Oh not More Isenging	1/92	Codes	Speedball	1/92	Freezer	
Alien Breed 2 CD	3/95	Codes	Crystal Dragon Tell 2	7/95	Iseng	Heindoll 2	4/95	Tip	Oldeheimer	5/95	Tip	Speedball 2	1/92	Freezer	
Alien World	5/92	Cheat	Curse of Echancia	1/93	Tip	Hexemo	1/93	Iseng	One Step Beyond	10/93	Codes	Spindizzy Worlds	1/92	Cheat	
All Terrain Racing	4/95	Freezer	Curse of Echancia	12/92	Tip	Hesemo	12/92	Tip	Ook	3/93	Tip	Spirit of Adventure	10/91	Cheat	
All Terrain Racing	7/95	Freezer	Cyberparts	4/94	Codes/Cheat	Hill Stew Blues	5/92	Tip	Ook	7/92	Freezer	Starbyte Supercoach	1/93	Freezer	
Ambermoon	1/94	Using/Karten	D/Generation	10/92	Freezer	Hired Guns	1/94	Cheat	Ook	12/92	Cheat	Starshot	3/94	Freezer	
Ambermoon	3/94	Tip/Karten	Darkness	3/92	Cheat	History Uni 1914-1918	1/93	Codes	Ook	6/94	Tip	Starlord	10/94	Tip	
Ambermoon	5/92	Tip	Darkness	1/95	Iseng/Karten	Hook	10/92	Cheat/Iseng.	Ook	5/92	Codes	Sturmiedler	10/94	Codes	
Ambermoon	11/94	Tip	Das Erbe	9/92	Tip	Hudson Hawk	5/92	Cheat	Out to Lunch	11/94	Codes/Cheat	Stone Age	9/92	Cheat	
Ambermoon	1/95	Cheat	Das Erbe 2	3/95	Tip	Huskie Race	7/93	Codes	Outzone	11/91	Codes	Storm Master	7/92	Cheat	
Ambermoon	11/92	Freezer	Das Schwarze Auge	10/92	Tip	Hunter	4/93	Tip	Overdrive	12/93	Karten	Streetfighter 2	4/93	Cheat/Tips	
Ambermoon	7/92	Iseng	Days of Thunder	11/91	Cheat	Huster	7/92	Tip	David Magrath	4/94	Codes	Streetfighter 2	3/93	Cheat	
Amrica	12/91	Codes	Death Mask	4/95	Codes/Karten	Hydro	1/92	Cheat	Pacific Medals	9/92	Freezer	Superdog	7/92	Codes	
Another World	2/92	Iseng/Kart.	Death Mask	5/93	Karten/Freezer	Imperium	12/91	Tip	Pecoland	1/92	Cheat	Superdog	5/93	Codes/Tips	
Antiböö	1/94	Tip	Death Mask	7/95	Freezer	Impossible Mission 2025	9/94	Codes	PepsiBoy 2	12/92	Freezer	Superdog CD	2/95	Codes	
Antiböö	4/94	Tip	Death or Glory	10/94	Tip/Karten	Impossible Mission	12/94	Freezer	Personel Stars	9/92	Cheat	Superstar (AGH)	12/94	Codes	
Antiböö World Cup Ed.	1/95	Tip	Death or Glory Zwanzig	11/94	Iseng/Karten	Indiana Jones 4 — Action	1/93	Cheat	Personel Stars	7/93	Tip	Superstar CD	2/95	Codes	
Antipas	3/92	Tip	Deep Core	1/94	Codes	Innocent until Caught	5/94	Iseng	Peggy	12/91	Codes	Super-Cars	1/95	Kosten	
Apida	1/92	Cheat	Deliverance	9/92	Freezer	Interchange	10/91	Codes	Penthouse — Hot Numbers	5/93	Freezer	Surfing	7/92	Codes	
Apida	4/92	Cheat/Tip/Fz.	Dennis	7/94	Freezer	International Kontakt	1/92	Cheat	Penthouse	7/94	Iseng/Karten	Surfing	5/93	Codes	
Apocalypse	9/94	Karten/Tips	Der Club	4/94	Tip	Ikar	11/92	Iseng	Pebbles	5/92	Freezer	Surfing	3/93	Cheat	
Apocalypse	10/94	Cheat	Der Club	9/94	Freezer	Ikar 2	11/93	Iseng/Karten	Pebbles	1/93	Tip	Surfing CD	2/95	Codes	
Aquaventure	10/92	Freezer	Der Club	4/95	Tip	Ikar 3	12/94	Freezer	Pebbles	3/93	Tip	Surfing CD	4/95	Codes	
Arab Nite	9/93	Iseng/Freezer/Tips	Der Club CD	2/95	Codes	Jaguar XJ 220	9/92	Cheat	Pebbles	5/92	Freezer	Surfing	11/91	Cheat	
Armsline	4/92	Freezer	Der Fanatic	9/92	Tip	James Pond 2	4/92	Tip	Pizza Connection	5/94	Tip	Sherbar	11/92	Freezer	
Armour-Geddon	10/91	Cheat	Der Schatz im Silbersee	4/94	Iseng	James Pond III	12/94	Cheat	Pizza Connection	7/94	Tip	Shrimps	11/92	Cheat	
Arnie	7/92	Cheat	Desert Strike	7/93	Tip/Karten/Fz.	Jim Power	9/92	Cheat/Freezer	Piran 9 from Outer Space	10/92	Iseng	Suburban Commando	3/94	Codes	
Assassin	4/93	Cheat	Desert Strike	12/93	Cheat	Joe & Mac: The Coverup Nipp	3/93	Tip/Freezer	Player Manager	1/92	Freezer	Super-Yankee	5/92	Tip	
Assassin	1/93	Karten/Cheat	Devilous Designs	3/92	Codes	John Madden Football	7/92	Codes	Police Quest 1	11/91	Tip	Tunnelway Thieves	1/93	Freezer	
Assassin Special Edition	4/94	Cheat/Freezer	Devilous Designs	4/92	Codes	John Madden Football	11/92	Tip/Freezer	Police Quest 1	12/91	Tip	Tunnelway Thieves	3/94	Iseng	
Assassin Special Edition	5/94	Karten	Devilous Designs	5/92	Codes	Jonathon	9/93	Iseng	Police Quest 2	2/92	Tip	Tunnels	3/92	Cheat	
Attack Operation Hinkelstein	11/92	Tip	Die Siedler	3/94	Tip/Freezer	Jonathon	3/94	Tip	Police Quest 2	9/92	Tip	Tunnels	3/92	Cheat	
A-Tron	9/93	Cheat	Die Siedler	12/94	Tip	Jungle Strike	1/95	Codes	Populus	12/91	Cheat	The Humans	1/93	Codes	
A-Tron d.	11/93	Cheat	Die Siedler	1/95	Tip/Karten	Jungle Strike	2/95	Freezer	Populus 2	2/92	Cheat/Cheat	The Humans —	12/92	Codes	
Azumino	11/91	Codes	Disposable Hero	10/94	Cheat	Jungle Strike	3/95	Karten	Premiers	10/92	Cheat	The Lost Vikings	5/93	Codes	
Baby Joe	1/92	Codes	Dishell in Space	7/94	Codes	Jungle Strike CD	3/95	Codes	Premier Manager	7/93	Cheat	The Lost Vikings	10/93	Iseng (Teil I)	
Backstage	3/94	Iseng	Dips Dots	12/92	Cheat	Jurassic Park	1/94	Tip/Codes	Polygate 1 — its Challenge Games	3/93	Codes	The Lost Vikings	11/93	Iseng	
Bandit	11/94	Tips	Dork	4/94	Freezer	Kabobore	1/92	Tip	Power Drive	4/95	Codes/Freezer	These Park	12/94	Tip	
Barbosa	1/95	Tip	Donk!	3/95	Cheat	Kabobore	3/92	Iseng	Power Drive	5/95	Freezer	These Park	6/95	Freezer	
Barbora	2/92</														

Der Joker - Index

Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt

Action Gal	5/95 Action	64%	Der Schatz im Silbersee	3/94 Abenteuer	74%	Lemmings für CD32	2/94 Strategie	88%	Skeleton Krew CD	4/95 Action	77%
Addictor	2/95 Compilation	nichts	Der Trainer	7/94 Sport	80%	Liberation	1/94 Abenteuer	65%	Slideworks	2/94 Sport	80%
Akira	4/95 Action	38%	Der Trainer Italo	12/94 Sport	69%	Liberation für CD32	1/94 Abenteuer	64%	Skyworker	3/95 Simulation	48%
Akira CD	5/95 Action	34%	Die Nordländer	7/95 Abenteuer	68%	Lith Divil CD	11/94 Geschicklichkeit	76%	Soccernasia	10/94 Compilation	gt.
Aladdin	12/94 Geschicklichkeit 85%		Die Karawane der 7. Dynastie	4/94 Abenteuer	51%	Lollipop	7/95 Geschicklichkeit	75%	Soccer Kid CD	11/94 Geschicklichkeit 85%	
Alfred Chicken für A1200	2/94 Geschicklichkeit	72%	Dinosaur Detective Agency	1/94 Geschicklichkeit	54%	Lord of the Realm	1/95 Strategie	65%	Soccer Kid für A1200	1/94 Geschicklichkeit 85%	
Alfred Chicken für CD32	2/94 Geschicklichkeit	76%	Disposable Hero	1/94 Action	81%	Lotto Matheus Super Soccer	12/94 Sport	74%	Soccer Star World Cup Edition	10/94 Sport	9%
Alien Breed Spec. Ed & Quik (CD)	5/94 Action	73%	Disposable Hero (CD)	5/94 Action	85%	Lotto Trilogy (CD)	5/94 Sport	70%	Soccer Superstars	4/95 Sport	37%
Alien Breed: Tower Attack CD	2/95 Action	79%	Dishell in Space	3/94 Action	34%	Mod TV	1/92 Simulation	85%	Software Manager	2/94 Simulation	86%
All New Worlds of Lemmings	2/95 Strategie	81%	Donk (CD)	5/94 Geschicklichkeit	60%	Manchester United			Spaceward Hol	7/94 Strategie	61%
All Terrain Racing	4/95 Sport	82%	Dodhi	1/94 Geschicklichkeit	69%	P.L. Champions	5/94 Sport	70%	Special Edition	2/94 Compilation	super
All Terrain Racing CD	5/95 Sport	68%	Doppelpass	2/95 Compilation	super	Märchenland	3/95 Geschicklichkeit	66%	Stable Masters	7/95 Sport	46%
Anstoß World Cup Edition 9/94	Sport	89%	Dragonstone	2/95 Abenteuer	59%	Marvin's Missing	4/94 Verschiedenes	52%	Starburst	1/94 Action	80%
Apocalypse	3/94 Action	85%	Dragonstone CD	4/95 Abenteuer	59%	Marvin's Marvelous Adventure	1/95 Action	75%	Star Trek 25th Anniversary	2/94 Abenteuer	60%
Arabian Nights für CD32	1/94 Action	83%	Dreamland	2/94 Compilation	gt.	Mean Arenas für CD32	2/94 Geschicklichkeit	69%	Steel Business	11/94 Simulation	31%
Arcade Pool CD	12/94 Sport	64%	Eggmania	3/94 Action	10%	Megahits 3CD	2/95 Compilation	gt.	Stirn Siedler	10/94 Strategie	69%
Arcade Pool für A500	3/94 Simulation	60%	Elfmania	4/94 Action	85%	Mega Motion	2/94 Strategie	62%	Strategen	1/94 Strategie	46%
Arcade Pool für A1200	3/94 Simulation	62%	Elite II-Frontier (CD)	5/94 Simulation	86%	Microsoft für CD32	3/94 Action	66%	Stratagem für A1200	1/94 Strategie	55%
Armour Geddon II	5/94 Simulation	44%	Embryo	11/94 Action	38%	Misles over Xeron	3/94 Action	62%	Striker (CD)	7/94 Sport	45%
Arya Vain	10/94 Action	44%	Endless Mines CD	2/95 Geschicklichkeit	54%	Moon City	4/94 Strategie	45%	S.Thomas	12/94 Simulator	55%
Assassin Special Edition	2/94 Action	85%	Empire Soccer 94	9/94 Sport	74%	Mr. Bläbby	2/95 Geschicklichkeit	39%	S.U.B. für A500	3/94 Simulation	76%
Aufschwung Ost	1/94 Strategie	79%	Erben der Erde	5/95 Abenteuer	81%	Mr. Nutz	1/94 Geschicklichkeit	85%	S.U.B. für A1200	3/94 Simulation	79%
Bonfire A1200	9/94 Action	83%	Excellent Games	2/94 Compilation	super	Myth CD	9/94 Abenteuer	48%	Sebenban Commando	1/94 Action	21%
Bonfire CD	10/94 Action	83%	Eye of the Storm	5/94 Simulation	60%	Noughty Ones	3/94 Action	70%	Sebwar 2050 AGA	3/95 Simulation	81%
Boos Jumper	4/94 Geschicklichkeit	76%	F1	1/94 Sport	68%	Noughty Ones CD	9/94 Geschicklichkeit	66%	Subwar 2050 CD	2/95 Simulation	85%
Booster Reborn	5/94 Geschicklichkeit	55%	F1 World Championship Edition	7/95 Sport	65%	Nick Faldo's Champ. I. CD32	4/94 Sport	80%	Summer Camp	2/94 Geschicklichkeit	31%
Bottle Field Creator	9/94 Verschiedenes	80%	F1 World Championship Edition	7/95 Sport	65%	Nigel Mansell's W.C. für CD32/94	4/94 Sport	70%	Summer Olympix für CD32	4/94 Sport	69%
Bottlecross CD	9/94 Strategie	68%	Fantastic Dizzy	2/94 Geschicklichkeit	42%	Now that's what I call Games I.	2/94 Compilation	nichts	Superfrog CD	11/94 Geschicklichkeit	73%
Bottlecross	9/94 Action	22%	Fatman	2/94 Geschicklichkeit	63%	Now that's what I call Games II.	2/94 Compilation	nichts	Super Melman Bros.	7/94 Action	58%
Bottlecross CD	9/94 Action	19%	Fatman für A1200	3/94 Action	60%	Ockher	3/95 Simulation	78%	Super Putty für CD32	4/94 Geschicklichkeit	74%
Beavers (CD)	7/94 Geschicklichkeit	58%	Felds of Glory	12/94 Strategie	58%	Oldtimer AGA	3/95 Simulation	81%	Super Skidmarks	3/95 Sport	85%
Behind the Iron Gate	7/95 Action	68%	Felds of Glory	2/95 Strategie	44%	Out to Lunch A1200	9/94 Geschicklichkeit	76%	Super Stardust	12/94 Action	79%
Beneath a Steel Sky	3/94 Abenteuer	87%	Fifa International Soccer	12/94 Sport	85%	Out to Lunch CD	10/94 Geschicklichkeit	73%	Super Stardust CD	1/95 Action	83%
Benecker	9/94 Geschicklichkeit	76%	Firerace für CD32	3/94 Action	27%	Overload	2/95 Simulation	58%	Surf Ninjas (CD)	7/94 Action	25%
Berliner Spieldaten CD	2/95 Compilation	nichts	Fozzing Tour	5/95 Simulation	64%	Penthouse Hot Number			T2 - The Arcade Game	1/94 Action	65%
Big Four	10/94 Compilation	nichts	Football Masters	7/95 Sport	39%	Deluxe I. A500	2/94 Strategie	21%	Team 17 Collection Vol. 110/94 Compilation	super	
Big Sea	4/94 Simulation	65%	Formula 1 Masters	7/95 Sport	22%	Penthouse Hot Numbers			The Blue and the Gray	3/94 Strategie	19%
Bingöl	2/95 Simulation	86%	For President	5/94 Simulation	19%	Deluxe I. A1200	2/94 Strategie	30%	The Blues Brothers Jukebox Adv.	4/94 Geschicklichkeit	71%
Bloodnet	5/95 Abenteuer	65%	Fury of the Fairies	2/94 Strategie	71%	Perihelion	3/94 Abenteuer	72%	The Box	2/95 Compilation	gt.
Bloodnet AGA	2/95 Abenteuer	75%	Fury of the Fairies (CD)	7/94 Strategie	71%	PGA European Tour	2/95 Sport	83%	The Complete Chess System	2/95 Strategie	67%
Brion The Lion	4/94 Geschicklichkeit	76%	Fußball Total!	11/94 Sport	83%	POA European Tour AGA 2/95 Sport	2/95 Sport	85%	The Complete U.M.S.	3/94 Strategie	70%
Brion the Leo CD	10/94 Geschicklichkeit	80%	Genesis	1/94 Simulation	76%	POA European Tour CD 1/95 Sport	1/95 Sport	85%	The Incredible Crash Dummy	9/94 Geschicklichkeit	44%
Brion the Leo für A1200	7/94 Geschicklichkeit	78%	Gigantic Games CD	2/95 Compilation	gt.	Pinball Fantasies für A1200	1/94 Simulation	84%	The Lost Vikings CD	9/94 Geschicklichkeit	35%
Brain Man	7/95 Strategie	65%	Global Effed (CD)	5/94 Simulation	9%	Pinball Illusions	12/94 Simulation	87%	The Legacy of Sonsil	4/94 Abenteuer	72%
Bubb's Six	2/94 Geschicklichkeit	78%	Globule	1/94 Geschicklichkeit	72%	Pinball Illusions CD	7/95 Simulation	89%	The Legacy of Sonsil CD	10/94 Abenteuer	72%
Bubb's Six (CD)	5/94 Geschicklichkeit	78%	Goblins 3	1/94 Abenteuer	74%	Pinkie	11/94 Geschicklichkeit	70%	The Lords of Power	2/94 Compilation	super
Bubble & Squeak CD	11/94 Geschicklichkeit 87%		Grandson Classics	2/94 Compilation	nichts	Pirates Gold für CD32	2/94 Abenteuer	85%	The Manager	2/94 Compilation	gt.
Bubble & Squeak	1/95 Geschick.	85%/87%	Gvordan AGA	2/95 Action	68%	Pizza Connection	2/94 Simulation	88%	The Misadventures of Flink CD	12/94 Geschicklichkeit	82%
Bump'n'Bar	10/94 Sport	60%	Gvordan CD	11/94 Action	77%	Poker Nights Teresa Personality	9/94 Strategie	38%	Theme Park	11/94 Simulation	77%
Bump'n'Bar CD	2/95 Sport	60%	Gunship 2000 für A1200 4/94 Simulation	85%	Power Drive	3/995 Sport	58%	Theme Park	2/95 Simulation	69%	
Bundesliga Manager Hatrick 9/94	Sport	91%	Gunship 2000 CD	9/94 Simulation	85%	Premier Division	1/94 Sport	17%	Theme Park CD	4/95 Simulation	73%
Burning Rubber	2/94 Sport	73%	House-Die Expedition	10/94 Simulation	70%	Premier Manager 3	1/95 Sport	68%	The Ryder Cup	3/94 Sport	57%
Burntime für A1200	1/94 Abenteuer	86%	Heimdal 2	7/94 Abenteuer	73%	Ray - An Alien			The Ryder Cup (CD)	7/94 Sport	66%
Campaign II	1/94 Simulation	67%	Heimdal 2 In the Hall of Worms CD	9/94 Abenteuer	75%	Encounter für CD32	3/94 Verschiedenes	37%	The Seven Gates of Jambala		
Carromfodder 2	1/95 Strategie	73%	High Seas Trader	7/95 Simulation	68%	Project X & F 17 Challenge (CD) 5/94 Action	69%		Kir CD32	3/94 Action	42%
Castles II für CD32	2/94 Strategie	62%	Hits for Six VI	10/94 Compilation	nichts	Poggy	3/94 Action	82%	The Ultimate Schwan Manager	2/94 Simulation	17%
Center Court Tennis	1/95 Sport	48%	Hits for Six VII	10/94 Compilation	gt.	Quik	10/94 Geschicklichkeit	72%	Top Gear 2 A1200	11/94 Sport	78%
Chambers of Shaolin für CD32/94	Sport	42%	Hollywood Pictures	7/95 Simulation	72%	Real Genius	5/94 Strategie	28%	Top Gear 2	1/95 Sport	69%
Championship Manager Italia	2/94 Sport	29%	Humans (CD)	7/94 Strategie	78%	Reunion	3/94 Simulation	83%	Top Gear 2 CD	12/94 Sport	75%
Christoph Kolumbus	2/94 Simulation	60%	Hyperton	2/94 Action	52%	Reunion AGA	3/95 Simulation	86%	Tornado	2/94 Simulation	76%
Chuck Rock (CD)	5/94 Geschicklichkeit	77%	Imagems	2/94 Strategie	49%	Rings of Midas Gold	10/94 Strategie	79%	Tornado für A1200	7/94 Simulation	74%
Chuck Rock II Son of Chuck CD 10/94	Geschicklichkeit	80%	Imagems	5/94 Strategie	62%	Rise of the Robots	12/94 Action	91%	Tower Assail	1/95 Action	70%/70%
Civilization für A1200											

AMIGA

CD-JOKER

MULTIMEDIA
AUF AMIGA

EIN
BEZAUBERNDES
ADVENTURE

Jetzt
auf
Amiga-CD

Erbett
der
Erde

DER SEELENTURM

BASE
Jumpers

SIMON
the SORCERER

II

CD-NEWS

AUFRÜST-KIT FÜR DAS CD
SHAREWARE-SCHIEBEN
NEUE MPEG-MOVIES
EROTIK-CDS



CD-JOKER

Letztes Jahr hat
die Amiga-Welt
des Magie-Azubis
könnten – keine
Adventure Soft-
ger aus dem Hut

Simon the Sorcerer II

sich nahezu die ge-
für die Abenteuer
Simon begeistern
Hexerei also, daß
nun einen Nachfol-
zaubert...

Daß der Vorhexer so viel Anklang fand, lag an der gelungenen Mischung: Inhaltlich, grafisch und vor allem, was den Gag-Faktor betrifft, erinnerte „Simon the Sorcerer“ stark an Kultwerke wie Lucas Arts' „Monkey Island“, wo man sich auch die komfortable Icon-Steuerung abgeguckt hatte. Dazu kam ein ganzer Schwung ulkiger und zumeist recht logischer Rätsel sowie (englische) Sprachausgabe, was am Amiga ja damals noch keine Selbstverständlichkeit war. All diese Qualitäten werden sich natürlich auch im Nachfolger wiederfinden – und noch ein paar mehr! So haben sich die Männer um Chefprogrammierer Mike Woodroffe („Elvira“) optisch zwar am erfolgreichen Vorläufer orientiert, das Spiel aber deutlich umfangreicher gestaltet. Während der anderthalb Jahre

Entwicklungszeit entstanden über 80 Orte, die samt ihren rund 100 Einwohnern zunächst auf Zeichenpapier skizziert, danach eingescannt, koloriert und mit sagenhaften 50.000 Animationen versehen wurden. In jeder der teils scrollenden, teils bildweise umschaltenden Locations wie etwa einem Piratenschiff, einem Badestrond oder dem Rathausplatz werden daher zahlreiche Figuren, Tiere und Pflanzen ein wortwörtlich bewegtes Eigenleben führen.

An den Protagonisten hat sich wenig geändert, denn obwohl der Hauptdarsteller (der junge Zauberlehrling Simon) seinen Widersacher Sordid am Ende des ersten Abenteuers in einem Lavasee versenken konnte, meldet sich der rachsichtige Schuft hier wieder zurück. Wie im hübschen Intro zu sehen sein wird,

holt der Erzfeind den Helden mittels eines magischen Wäscheschanks in seine Welt, aus der Simon schleinigt wieder verschwinden will. So schnell wird sich das aber nicht machen lassen, denn natürlich harren ungezählte Rätsel der Lösung und etliche Fundstücke ihrer sinnvollen Anwendung. Damit die abenteuerlichen Spaziergänge diesmal nicht in ermüdende Gewaltmarsche ausarten können, verfügt das Programm über eine anklickbare und zwei Bildschirme große Wanderkarte, in der von Anfang an sämtliche Anlaufstellen eingezeichnet sind. Zu leicht soll die Sache freilich auch nicht werden, weshalb auch ein paar Höhlen und die umfangreichen Zimmerfluchten eines Palastes zu erkunden sind. Veteranen dürfen sich zudem auf ein Wiedersehen mit alten Bekannten aus Teil eins freuen,

etwa dem niedlichen Grünling, der es dank (oder trotz) seiner gräßlichen Sumpfsuppe inzwischen zum Besitzer einer Fast-foodkette gebracht hat. Auch der greise Magier Calypso ist wieder mit von der Partie, diesmal als Inhaber eines heruntergekommenen Trödelladens. Darüber hinaus wird Simon allerlei neue Bekanntschaften schließen, u.a. mit einem skrupellosen Kredithai, einem begabten Regenmacher aus Afrika oder der Bärenbande aus dem bekannten Märchen „Goldlöckchen“. Um mit diesem skurrilen Panoptikum kommunizieren zu können, wird es erneut Anklicksatz-Plaudereien geben, deren eingebundene Textzeilen per Mausklick zu beschleunigen sind. Das mag z.B. dann von Nutzen sein, wenn man auf die Idee kommt, sich mit den hiesigen Waschweibern anzulegen – dank neuerdings





deutscher Sprachausgabe babbeln sie nämlich in schönstem Rheinisch!

Für Bequemlichkeit wird aber generell gesorgt sein, denn die zwölf Worticons des Vorgängers sind nun acht am unteren Bildrand angebrachten Anklick-Symbolen gewichen, wobei der Mauszeiger dann je nach gewählter Aktion sein Aussehen (ein Mund für Gespräche oder ein Magnet zum Aufklauben) wechselt. Na klar, schließlich haben die Vorbilder bei Lucas Arts ihre Steuerung inzwischen auch längst überarbeitet. Völlig eigenständig wird hier jedoch das unbegrenzt aufnahmefähige Inventory sein, muß doch Simons Zauberhut als Sammelhort für Nützlichkeiten wie ein Brecheisen oder eine Perücke erhalten. Neben derlei klassischen Adventure-Knobeleien wird es auch ein paar kleinere

Echtzeit-Puzzles geben, beispielsweise dann, wenn klammheimlich ein wichtiges Buch zu entwenden ist. Und natürlich darf auch die Magie nicht fehlen, wie sonst sollte unser Held in einem Zauber-Wettbewerb gegen eine schier übermächtige, weil mit besten Beziehungen ausgerüstete Konkurrenz ankommen?

Last not least können wir den Freunden gepflegerter Akustik nicht nur gut 50 Musikstücke, sondern auch Hunderte von Sound-FX versprechen, die eigens bei einer Film-Datenbank in Hollywood besorgt wurden. Und weil der Heimatlose wohl schon bis zur nächsten Ausgabe auf Amiga-CD eine Heimat gefunden hat, dürft Ihr Euch von der Vorfreude auf dieses zauberhafte Gag-Adventure getrost den Spätsommer versüßen lassen! (md)



**DER
SEELENTURM**

PLAYSTATION

SPIEL DER MONATE

AWARD

UNION Games

Der Seelenturm

Vielfach prämiertes - unvergleichliches - spektakuläres -

- eindrucksvolles Steuerungssystem für Magie und Kampf
- Manipulation von Gegenständen
- Bewegungen im 3D Raum
- 125 isometrisch präzise verlaufene Missionen
- Riesige Auswahl an Orten und Gegenständen
- Jede Menge Fazit- und Schnellräume

Anbieter Games: 85 %, Amiga Award

Play Time: 85 %, Union Games

Amiga Magazin: 85 %, Amiga Monats

Toto
Ante-
ion -
After-
Jengli-
Valley-
Zeitlu-
ngslac-
10 Tak-
ivid-
e Ma-
eos

Power
Plat-
ASM
Amig-
PC Jo-

Ball
d spr-
Frei-
Domi-
Fall-
oder-
es Bal-
10 Boden-
Spieldich-
Go -
OM

**Frei-
Domi-
Fall-
oder-
es Bal-
10 Boden-
Spieldich-
Go -
OM**

FUCHSIA

AMIGA 69,95.-

AMIGA 99,95.-

PC 109,95.-

BEHIND THE IRON GATE

NEU

BL DIREKT

AMIGA 69,95.-

AMIGA 99,95.-

BL DIREKT - COUPON

Black Legend

Wallstraße 2

5-8 AM 0208-507-00

Fax 0208-03-2-40

Hiermit bestelle ich:

O1. Der Seelenturm

O2. Fußball Total

O3. Behind the Iron Gate

O4. Minderjährigen ist die Erziehungsberechtigte Unterstellt

Bitte ankreuzen

AJ 9/95



AMIGA CD-JOKER

Der Seelenturm

In der letzten Ausgabe wußte Black Legends Mixtur aus „Heimdall“ und „Darkmere“ bereits auf Diskette sehr gut zu gefallen, doch auf Silber ist dieses Iso-Abenteuer wahrlich Gold wert!

Im Fantasyreich Chaybore ist der Teufel in Gestalt des Dämons Baalhatrok los: Das Biest hat sich in einem Turm verschanzt und produziert dort mit seinen sieben Monsternmaschinen unentwegt Unholde, die es auf die Bevölkerung hetzt. Um den Seelenfrieden der Einheimischen wieder herzustellen, muß der Spieler nun in Gestalt des Helden Treeac alle 125 Locations des sieben Stockwerke hohen Gemäuers nach sieben versteckten Zauberkristallen abgrasen, denn sie allein können die furchtbaren „Totokopierer“ zerstören. Der heldenhafte Seelsorger wird zunächst in einem kleinen Charaktermenü wahlweise mit mehr magischen oder kämpferischen Fähigkeiten ausgestattet, sein Weg wird dann per Automapping kartographiert. Bis der Wurm im Turm eliminiert ist, bekommt man abwechslungsreich gestaltete 3D-Räumlichkeiten zu sehen, die teils bildweise umschalten, teils aber auch supersoft in alle Richtungen scrollen. Allerorten sind hier teilanimierte Feuerspei-

er, rotierende Stachelräder, Nagelböden und ähnliche Fallen postiert, aber als Ausgleich lassen sich in zahlreichen Vasen und Truhen hilfreiche Utensilien (Nahrung, Heiltränke, Kräuter, Rüstungen etc.) finden. Um die Kisten sowie die vielen Tore und Geheimtüren zu öffnen, benötigt man allerdings stets entweder den passenden Schlüssel, den mitgeführten Dietrichsatz oder Gehirnschmalz zum Knacken der Zahlenschlösser. Hinzu kommt, daß den Fußböden der meisten Räume unentwegt kampflustige Skelette, Vögel oder Insekten entsteigen, solange die Monstermangel der jeweiligen Etage noch arbeitet. Daher bedarf es schon etwas Übung, um Treeac blitzschnell in die beste Angriffsposition zu drehen und den Unholden in Echtzeit mit dem mitgeführten Schwert einen neuen Scheitel zu ziehen. Noch aufwendiger gestaltet sich der Einsatz von Magie, denn zwar gibt es da vier Katego-

rien mit jeweils 32 Zaubersprüchen, diese müssen aber einzeln mittels einer komplizierten Maschinerie (für die ein eigenes Bild eingeblendet wird) aus etlichen Kräutern und Tränken recht mühevoll zusammengemixt werden. Der Lohn sind schlagkräftige Argumente wie Feuerbälle, Blitze oder Tiefkühl-Spells, die dann einfach per Button aktiviert werden. Die Unterschiede zur AGA-Diskversion beschränken sich zwar auf den Sound, doch sorgt gerade die komplett neue und in Molltönen gehaltene Akustik für eine dramatische Atmosphäre. Da sich auch die Pad-Steuerung bald als handlich-präzise erweist und die vor liebenvoll gezeichneten Details und guten Animationen geradezu überbordende Grafik von jeho zu gefallen wußte, kann man abenteuerlustigen Aktionisten diese Scheibe wirklich nur empfehlen – egal, ob sie ein CD- oder einen AGA-Rechner mit CD-ROM besitzen! (md)



Die Gefahr lauert überall...



Wir bauen einen Spell



DER SEELENTURM (BLACK LEGEND)

ACTION-ADVENTURE

85%
„SEELENWANDERUNG“



GRAFIK	81%
ANIMATION	76%
MUSIK	88%
SOUND-FX	84%
HANDHABUNG	77%
DAUERSPASS	86%

FÜR FORTGESCHRITTENE
PREIS DM 69,-

CD

EINGABEMEDIUM	PAD
SPEICHERBAR	CODES
DEUTSCH	KOMPLETT

MEHR ALS NUR EIN NEUES HEFT...



WAHLWEISE MIT UND
OHNE SPEKTAKULÄRE
CD!



JETZT BRANDNEU AM KIOSK



Erfolge im Stein der Ewigkeit

CD-JOKER

Stein der Ewigkeit

Stein der Ewigkeit



Auf Diskette konnte New World Computings AGA-Fabel ja bereits gut gefallen, von CD geht jetzt wortwörtlich der Elch ab: Das tierische Spektakel kann hier als eines der ersten Amiga-Adventures mit durchgehend deutscher Sprachausgabe aufwarten!

Ein ausgefuchstes Abenteuer

Gründe, dieses gewaltfreie und dennoch packende Abenteuer aus dem PC-Tierreich hier nochmals ausführlich vorzustellen, gibt es gleich drei: Auf der Amiga-CD finden sich nämlich die Fassung für das CD³², eine identische AGA-Version für den A1200/4000 mit CD-ROM sowie eine ECS-Viecherei mit weniger Farben und ohne Sprachausgabe, mit der sogar das uralte CDTV gefüttert werden kann – dazu kommen noch einige Spieldemos.

Die Story unterscheidet sich freilich in keiner Version, stets wird der Spieler in ein posthumanes Zeitalter katapultiert, das in etwa Walt Disneys Vision vom Himmel entspricht. Hier trifft man allenthalben auf vermenschlichte Tiere, die sich genauso verhalten, wie man das von ihnen erwarten würde: Schweine suhlen sich mit Begeisterung im Schlamm, Hunde denken immer nur ans Fressen und die geschäftstüchtigen Wiesel bloß an ihren persönlichen Gewinn. Daß einmal der heilige „Stein der Stürme“ gemopst werden könnte, hätte in diesem Digi-Zoo allerdings keiner gedacht, doch genau diese böse Nachricht ereilt die Tiere, während sie sich bei einem sportlichen Intro-Wettstreit vergnügen. Da hat wohl der

Fuchs zugegriffen, ist Meister Reineke doch schon von jeher mit einem üblen Leumund behaftet...

Tatsächlich ist Fuchs Rif jedoch unschuldig, was er nun unter Leitung des Spielers beweisen muß. Damit er die Reliquie auch ganz bestimmt wieder heranschafft, behält der Rat der Tiere bis zur restlosen Aufklärung des Tathergangs Rifs Freundin als Faustpfand ein und stellt ihm mit dem Elch Eah und dem Eber Ook noch zwei Aufpasser zur Seite. Die beiden dackeln dem Helden fortan brav hinterdrein, um bei passender Gelegenheit Schützenhilfe zu geben: Durch Androhung von Keilerkeile wird so mancher verstockte Informant gesprächig, und der allseits beliebte Geweihträger erweist sich ebenfalls oft als sehr nützlich. Die Spurensuche führt das Trio durch farbenfrohe und wahlweise Bild für Bild umschaltende oder leicht ruckelig scrollende 3D-Landschaften, die im komfortablen Point & Click-Verfahren zu durchwandern sind. Für eingehende Untersuchungen und Gespräche stehen dabei acht Wort-Icons (Schauen, Nehmen, Sprechen etc.) zur Verfügung, von denen sich je ein besonders häufig benutzter Befehl auf die rechte Maustaste legen läßt. Bis der Täter ermittelt ist,

wird man den Siedlungen der elf hiesigen Tierarten wiederholte Besuche abstatten müssen, man lernt die Hundeburg, das Wieseldorf, den Katzenwald oder das Höhlenlabyrinth der lichtscheuen Ratten also genauer kennen, als einem manchmal lieb ist – zumal viele der begehbarer Gebäude nur der Dekoration dienen und somit leerstehen. Längere Wegstrecken lassen sich über eine anklickbare Übersichtskarte zurücklegen, die automatisch um neu ausbalowerte Adressen (etwa die eines stillgelegten Flughafens oder eines Staudamms) ergänzt wird, bis sie dann irgendwann mehrere Bildschirme umfaßt. Die ausgiebigen Anklicksatz-Verhöre der allerorten anzutreffenden Einwohner, die von den Programmierern mit einem richtigen Eigenleben ausgestattet wurden, erweisen sich als zeitintensive Angelegenheit, da ihre dann eingeblendeten Porträts zwar meist viel, aber überwiegend wenig Wichtiges zu vermelden haben. Ebenso aufwendig gestalten sich die Hausdurchsuchungen, bei denen zwecks besserer Übersicht ein Bild im Bild eingeblendet wird. Sobald sich zwischen all dem wertlosen Dekomaterial etwas Interessantes wie ein Ring, ein Beerenbusch oder ein Eimer fin-

Die Wanderkarte



Der kühne Keiler



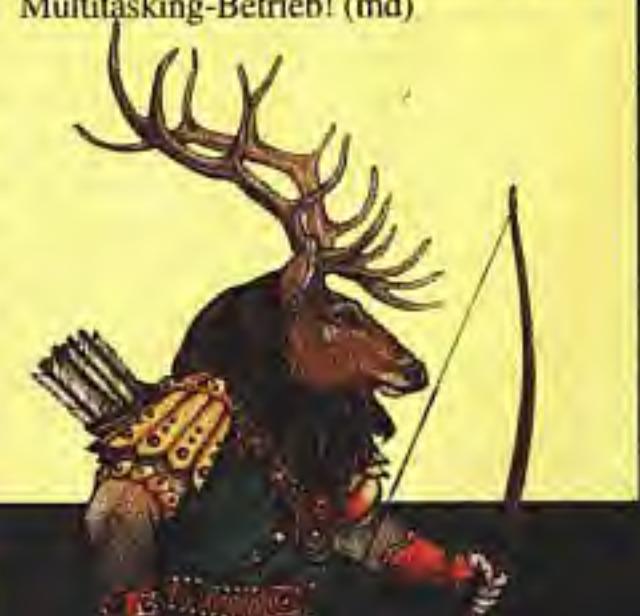
CD-JOKER



det, wandert das Beweisstück zur späteren Verwendung natürlich umgehend ins unbegrenzt aufnahmefähige Inventory. Entsprechend genretypisch sind die Rätsel gestaltet, deren Schwierigkeit auf einem Niveau liegt, mit dem auch jüngere Tierfreunde problemlos klarkommen. Aufmerksame Zuhörer werden dank großzügig in den Verhören eingestreuter Tips also bald herausgefunden haben, daß etwa der Pfadfinder unter den Ratten erst dann bereit ist, eine Tatzenspur zu untersuchen, wenn man dem Stubenhocker einen passenden Gipsabdruck liefert – was wiederum einen Besuch beim Gipshändler des Wieseldorfes voraussetzt. Aus diesem und ähnlichen Gründen wandert die Tier-Detektei aus Fuchs, Elch und Eber also häufig zwischen den Örtlichkeiten herum, was mangels Automapping in den weit verzweigten Dungeons der Hundeburg bzw. des Rattenbaus schon mal etwas aufreibend sein kann. Für derlei Gewaltmärsche entschädigen die vielen niedlichen Animationen der geschäftig durch detailreich gestaltete Grafiken wuselnden Tiere und die zumeist recht witzigen Gespräche jedoch reichlich, und auch die Soundbegleitung aus mittelalterlichen Weisen und neuzeit-

lichen FX kann sich hören lassen. Wer übrigens lieber liest als hört, darf zur professionellen deutschen Sprachausgabe zusätzlich auch Texte einblenden.

Mag Erben der Erde also für gewiechte Abenteurer auch keine allzu große Herausforderung darstellen, ein feines Spiel für jüngere CD-Amigos ist es allemal: Die kinderleichte Handhabung und die spannende Story in bildschöner Präsentation garantieren bestes Familien-Entertainment – auf wirklich allen Silberschleudern der Marke Commodore, wahlweise auch auf PAL-, NTSC- und VGA-Monitoren sowie bei Bedarf sogar im Multitasking-Betrieb! (md)



Ganz schön verzwickt, dieses Labyrinth!

ERBEN DER ERDE
(NEW WORLD COMPUTING/
SOFTGOLD)

ADVENTURE-FABEL

82%
„FABELHAFT“



GRAFIK	81%
ANIMATION	72%
MUSIK	83%
SOUND-FX	88%
HANDHABUNG	81%
DAUERSPASS	83%

FÜR FORTGESCHRITTENE
PREIS DM 69,-

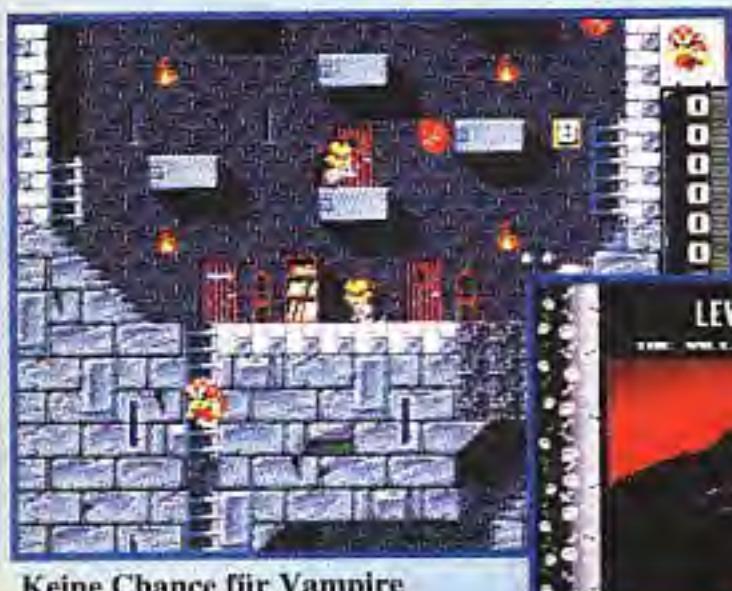
CD

EINGABEMEDIUM	MAUS
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT



AMIGA CD-Joker

Base Jumpers



Keine Chance für Vampire



Wer hoch steigt...



Der Kampf um die Breakout-Burgen

Originelle Spielideen sind mittlerweile wirklich selten geworden, insbesondere am CD¹² – um so erfreulicher, daß Rasputin jetzt eine so schöne Silberversion dieses witzigen Spiels vorlegt!

So wurde der digitale Extremsport hier um einen irren Soundtrack bereichert, wir trauten unseren Ohren kaum, als da u.a. Opernarien, Die vier Jahreszeiten von Vivaldi und ein vokales Rockstück aus den Boxen schallten! Noch verrückter als dieser Akustik-Mix war und ist das Spiel selbst: Ein bis vier Teilnehmer sollen in einem Gebäude möglichst schnell die Plattformen bis hin zum Dach erklimmen, um sich dann per Fallschirm in die Tiefe zu stürzen. Tja, das

gehört laut Anleitung bei den Mitgliedern des Taubenzüchtervereins von Ostbeckinsale halt einfach zum guten Ton... Das Gameplay vereint bekannte Elemente aus Klassikern wie „Super Mario“, „Rick Dangerous“ oder „Rainbow Islands“, denn es müssen Gegner plattgehüpft und Schalter umgelegt werden, während der Bildschirm langsam, aber sicher nach oben scrollt – wer da beim Buchstaben-Aufsammeln nicht schnell genug ist, wird mit Punktabzug bestraft, wer sich von Pfeilen oder anderen Gefahren die Energie absaugen läßt, mit dem Tod. Nach dem Sprung vom Dach ist die

Übung aber noch längst nicht gesessen, denn im freien Fall wird heftig gedrängelt, und wer deshalb ein hartes Hindernis rammt, kommt in Einzelteilen am Boden an. Aufgelockert wird der stete Auf- und Abstieg durch ein knappes Dutzend Bonusspiele wie Breakout-Varianten, Pongschlachten oder Snowboard-Rennen; dazu kommt gelegentlich veränderte Gravitation im regulären Sprungbetrieb.

Am besten sind die umfangreichen, vielfach unterteilten und paßwortgesicherten Levels nach wie vor mit einem Joystick zu bewältigen, der auch am CD¹² dem etwas schwammig reagierenden Pad vorzuziehen ist – gerade im Vier-Spieler-Betrieb kommt ansonsten nicht so viel Freude auf, obwohl die unterhaltsame Anleitung erklärt, wie je zwei Spieler mit einem Steu-

erknochen klarkommen. Am besten haben es daher Base Jumper mit A1200 und CD-ROM, zumal dann mit einer Speichererweiterung auch das leichte Ruckeln wegfällt. Ein A4000/40 ist leider nicht teilnahmeberechtigt, aber Besitzer einer solchen Highend-Maschine wären von der arg hausbackenen Grafik und den magren Sound-Effekten wohl ohnehin wenig begeistert.

Trotz der aufgepeppten Musikuntermalung und dem Preisnachlaß von zehn Märkern muß die CD-Fassung wegen der kaum adäquaten Optik also mit der gleichen Note vorliebennehmen wie die Floppy-Version vor einigen Monaten. Aber witzig ist Base Jumpers auch und gerade am CD¹², und daß man bei Rasputin auch bessere Präsentation zu schätzen weiß, soll im Dezember dann „Limbo of the Lost“ beweisen: Die ersten Grafiken dieses Adventures sahen so phänomenal aus, daß sie das kürzlich für den Amiga gestrichene „Lost Eden“ vergessen machen! (mm)

BASE JUMPERS

(RASPUTIN)

FREIFALL-ACTION

76%
„VERRÜCKT“



GRAFIK	58%
ANIMATION	52%
MUSIK	80%
SOUND-FX	33%
HANDHABUNG	67%
DAUERSPASS	80%

FÜR FORTGESCHRITTENE
PREIS DM 49,-

CD

EINGABEMEDIUM	JOYPAD/STICK/TASTEN
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	NEIN



AMIGA CD-*Joker*

CD NEWS



Ein Packen neuen CD-Filmmaterials ist dieser Tage beim Fachhändler eingetrudelt – hier eine kleine Übersicht für die glücklichen Besitzer eines CD² mit einem Full Motion Video-Modul.

Bei Eurovideo hat man die Verfilmung des Mega-Musicals Sarafina sowie den fantasylastigen „Tanz der Teufel“-Nachzieher Die Armee der Finsternis auf je zwei Silberlinge gebaut. Je eine CD beinhaltet die von der Bildqualität her eher mäßigen Titel aus dem Hause Zyx Multimedia, etwa die Classic Comics 1 & 2 beliebte Sammlung alter Zeichentrick-Schinken aus den 40er Jahren oder eine Reihe von Dancevideo-Compilations der Interpreten 2 Unlimited, Cappella und Twenty 4 Seven, die je rund vier Videotracks sowie einige Audiotracks enthalten. Hinter dem Namen Zyx Dance Hits verbirgt sich eine trotz NTSC-Streifen nett anzusehende Doppel-CD, auf der die eben genannten Truppen plus einige andre insgesamt zehn Stücke zum besten

DIE COMPUTER-KONSOLE

Die Hardware-Schmiede DCE hat ein praktisches Erweiterungs-Kit in der Mache: Das „FX32“ genannte Teil soll aus dem CD² einen vollwertigen A1200-Rechner machen!

Die elegante Hardware wird komplett im Erweiterungsslot untergebracht und beansprucht daher auch keinen zusätzlichen Platz außerhalb der Amiga-Konsole, wie etwa das „SX-1“. Sämtliche Eingänge wie serieller und paralleler Port, Floppy, Monitor- oder gar VGA-Stecker zum Anschluß eines Multisync-Monitors sind nach außen geführt, intern lassen sich eine 2,5"-Festplatte sowie zusätzliches Fast-RAM im SIMM-Format nachrüsten. Das klingt recht vielversprechend – ob das FX32 die geforderten 450,- DM auch in der Praxis wert ist, verraten wir Euch anhand eines Tests in der kommenden Ausgabe. Wer sich bereits vorab näher informieren möchte, der wende sich unter der Telefonnummer 0208/63 31 51 an den Hersteller.

NEUE SCHILLER-MOVIES

geben. Die Preise bewegen sich um die 40 DM pro Titel.



SOUND & VISION

Stefan Ossowskis Schatztruhe ist mal wieder für einige CD-Schätzchen gut: Für 25,- DM erhält man unter dem Titel Magic Illusions eine Reihe der noch immer recht beliebten 3D-Stereogramme zum Angucken sowie jede Menge Rohmaterial und die nötigen Tools zum Berechnen eigener Kreationen. Genau der richtige Stoff für Soundbastler findet sich dagegen für 49,- DM auf der Danny Amor's da capo: nämlich ca. 1.400 Musikstücke im Soundtracker-Format, die verschiedensten Abspielprogramme dafür (darunter die OctaMed 4.0-Vollversion!) sowie Hundertschaften von Samples, u.a. in den Audioformaten IFF, VOC und WAVE. Zu bestellen unter der Telefonnummer 0201/78 87 78



SEXY SILBER

Unter den Titeln „Kama Sutra“ und „Kama Sutra 2“ ist beim Fachhandel derzeit digitale Bettgymnastik der Firma PolyGram Video erhältlich – wir haben für Euch vorgeturnt...

Hier wie dort führen mehrere Pärchen untermauert von Sitar-Klängen jeweils rund 30 (teils recht exotische) Liebesstellungen vor, während ein angenehm einschlafender Kommentator die Übungen in Sprachausgabe erläutert. Die MPEG-Codierung beider Silberlinge ist qualitativ hochwertig, und eine FSK-Freigabe von 16 Jahren garantiert, daß es einiges, aber eben nicht alles zu sehen gibt – erst recht nicht ohne Video-Cartridge im CD².



Was macht eigentlich

ESCOM MIT DEM AMIGA

Auf einer Pressekonferenz in Frankfurt verkündete der neue Commo-Eigner kürzlich die Gründung der Tochtergesellschaft „Amiga Technologies GmbH“ – anschließend wollten wir natürlich wissen, was da für die Zukunft zu erwarten ist.

Am nötigen Know How für eine rosige Amiga-Zukunft mangelt es den Escom-Männern jedenfalls nicht: Gründer des Konzerns ist Manfred Schmitt, der sich 1972 mit dem Aufbau einer Kette von Orgel-Schulen und Musikgeschäften erste Spuren verdiente und zehn Jahre später damit begann, unter dem Namen „Schmitt Computersysteme“ ein Vertriebsnetz für Heimcomputer aufzuziehen. Die 1991 in Escom AG umbenannte Company spezialisierte sich zunächst auf den PC und setzte letztes Jahr in ihren 267 Filialen rund 2,1 Milliarden Mark um – beste Voraussetzungen also, um nun mit dem Amiga den Multimedia-Markt aufzurollen. So lautet nämlich das erklärte Ziel, denn wie drückte es Herr Schmitt so schön aus: „Das PC-Geschäft ist inzwischen wirklich langweilig geworden...“

So stellte man am 30. Mai in Frankfurt die Führungsmannschaft der in Bensheim beheimateten Amiga-Firma vor. Sie soll sich um Entwicklung und Vertrieb der „Freundin“ kümmern; das Label Commodore ist fortan auf preisgünstige DOSen beschränkt. Interessanterweise sind im deutschen Amiga-Team viele bekannte Gesichter aus alten Commo-Tagen zu entdecken, etwa das des frischgebackenen Geschäftsführers Petro Tyschtschenko oder des Entwicklungsleiters Peter Kittel. In den USA hat man ein weiteres Entwicklerteam unter Führung der Amiga-Veteranen Eduard Goff und Jeff Frank etabliert, während zunächst von Holland aus der europaweite Vertrieb über Escom-Filialen, Kaufhäuser, Elektro-Märkte, Versandhändler etc. organisiert wird – eine Ausdehnung in die USA und nach Fernost ist geplant und ein entsprechendes Lizenzabkommen mit dem Tianjin-Konzern bereits abgeschlossen. Was außerdem in der Mache ist, verriet uns Gilles Bourdin, der Pressesprecher von Amiga Technologies.

?: Die wichtigste Frage vorweg – wann gibt's wieder Amigas zu kaufen?

AT: Bereits im Spätsommer werden wir zunächst 25.000 Exemplare des A4000 Tower ausliefern, 10.000 Stück davon mit dem brandneuen 68060-Board, für dessen Entwicklung wir den bekannten Turbokarten-Hersteller Phase 5 gewinnen konnten. Ab dem Früh-

herbst rollt dann erst mal ein Schub von über 110.000 A1200-Rechnern an, die wir sowohl solo als auch komplett mit Monitor und CD-ROM anbieten wollen. Definitive Preise stehen noch nicht fest, aber der Einstieg sollte unter 500 DM gelingen.

?: Sind Geräte-Modifikationen zu erwarten?

AT: Nun, abgesehen vom völ-

lig umgestalteten Gehäuse des A4000 Tower mit unserem schönen, neuen Amiga-Logo ließ sich da kurzfristig wenig verbessern. So bekommt der A1200 jetzt das aktuelle OS 3.1 eingepflegt, und erst für den A1300 überlegen wir logische Weiterentwicklungen wie etwa eine 68ec030-CPU und beschleunigendes Fast-RAM. Ansonsten wird der Rechner

kompatibel zum A1200 sein und dann im nächsten Frühjahr zusammen mit einem überarbeiteten CD³² erscheinen. Fast fertig ist außerdem bereits eine wirklich alltagstaugliche Cyberbrille, für die wir auch schon ein Amiga-Spiel in Arbeit haben. Was ansonsten bis dahin technisch machbar ist, wird gemacht; vielleicht also ein Grafikbeschleuniger im



Zuständig für den künftigen Amiga-Fortschritt: Peter Kittel



Der neue Mann am Amiga-Ruder: Petro Tyschtschenko



Stand Rede und Antwort: Gilles Bourdin

Gespräche mit Prominenten von gestern, heute und morgen



Ab Spätsommer wieder zu haben: der A4000 Tower im neuen Gewand



Mit den „i-glasses!“ taucht auch unsere „Freundin“ bald in virtuelle Welten ab

AGA-Chipsatz. Ja, selbst der seit vielen Jahren durch das Aminet geisternde AAA-Chipsatz ist noch nicht vom Tisch.
?: Ein weiser Spruch besagt, daß sich Hardware nur über Software verkaufen läßt. Was tut Escom, um den Spiele-Nachschub anzukurbeln?

AT: Wir arbeiten mit Fremdherstellern zusammen, sowohl an der Hardwarefront wie auch bei der Software. Tatsächlich ist es die Aufgabe einer in England neu gegründeten Firmenvertretung, Kontaktpflege mit den Spieleherstellern zu betreiben und Software-Komplettpakete inklusive Anwender-Programme zusammenzustellen. Dort sind übrigens einige Ex-Mitarbeiter von Commodore UK engagiert, die sonst wohl jetzt arbeitslos wären – dieses letzte Firmen-Überbleibsel aus alten Commo-Tagen befindet sich nämlich in der Liquidation. Und ein

Resultat aus der engen Zusammenarbeit mit der norwegischen Firma Scala ist, daß deren gleichnamiges Multimedia-Tool künftig jedem Amiga beiliegen wird. Davon abgesehen: Sobald sich Amigas wieder in großen Stückzahlen verkaufen, kehrt sowieso jedes der abtrünnigen Software-Häuser reumütig zurück!

?: Damit das langfristig klappt, muß Amiga Technologies aber auch Zukunfts-Perspektiven aufzeigen können...

AT: Langfristig werden wir uns mit dem Amiga in Richtung RISC bewegen, also wohl den PowerPC- oder Hewlett Packard PA-Prozessor integrieren – damit wird das Gesamtsystem zukunftssicher und tauglich für virtuelle 3D-Grafik oder objektorientiertes Programmieren. Den Amiga als Heimcomputer wird es also weiterhin geben. Auf der Low-End-Schiene ist das CD¹² we-

gen seines leistungsfähigen Chipsatzes und Betriebssystems unsere Trumpfkarte und der Schlüssel zur Integration künftiger Dienstleistungen wie Homebanking, Video-on-Demand oder Internet-Zugriff. Damit das auf breiter Basis funktioniert, können interessierte Unternehmen die Amiga-Technik lizenziert und für sich nutzen. So ist ein Abkommen mit den amerikanischen Multi-Mediatoren von VisCorp zur Entwicklung einer Settop-Box für Pay-TV ja bereits unter Dach und Fach.

?: Klingt toll, aber wie paßt die neue Lizenz-Offenheit zu den Abmahnungen, die kürzlich einigen kommerziellen Nutzern des Titels Amiga zugestellt wurden – darunter immerhin Zeitschriften-Verlage, Software-Hersteller und Vertriebe, die einen großen Beitrag zum Überleben des Systems geleistet haben?

AT: Da ist wohl etwas falsch verstanden worden. Es ging lediglich darum, unsere Geschäftspartner darauf aufmerksam zu machen, Commodore und Amiga künftig als eingetragene Warenzeichen der Escom AG zu zitieren; daß also beide Begriffe klar voneinander zu trennen sind. Schließlich haben wir Großes mit dem Amiga vor, und da soll uns das negative Image der ehemaligen Muttercompany nicht im Wege stehen. Im Heimcomputer-Markt war der Amiga schon immer die Nummer eins und hat heute mit uns gute Chancen, wieder Klassenbester zu werden!

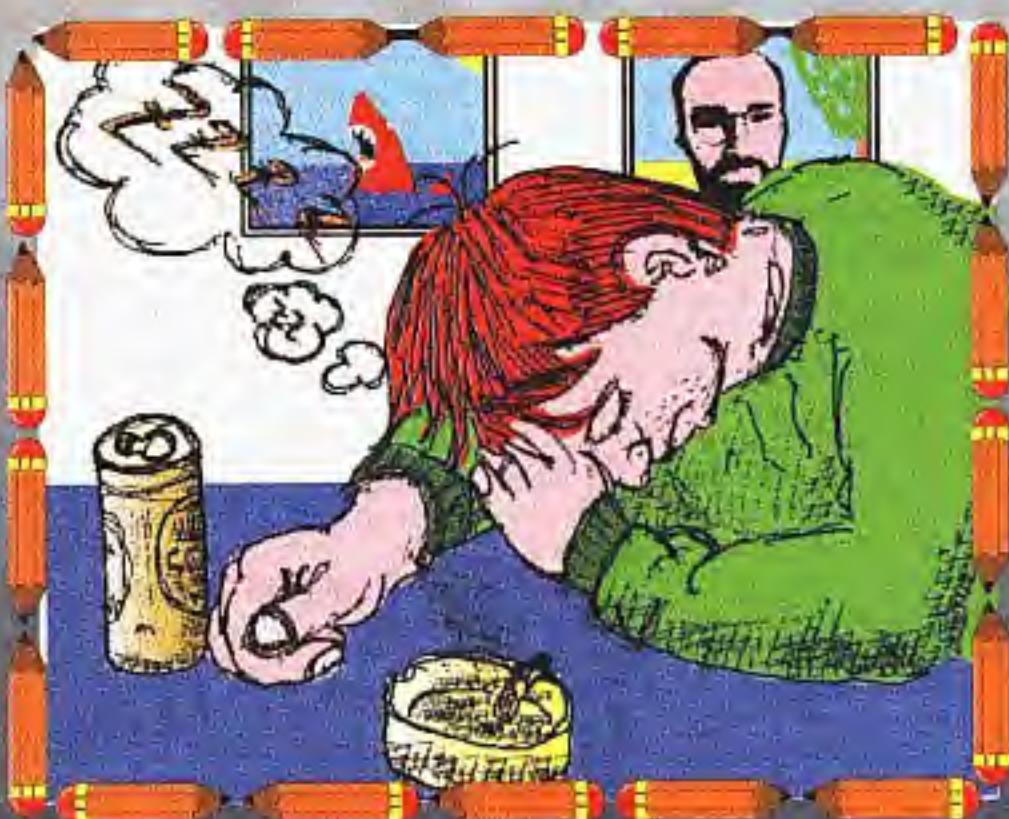
?: Ein schönes Schlußwort. Bleibt nur zu hoffen, daß Amiga Technologies alle Pläne bald verwirklicht und die „Freundin“ so vielleicht schon zum Weihnachts-Rennner dieses Jahres wird. (rl)



Im stilvollen Ambiente des Frankfurter Parkhotels...



...verkündet Escom die Amiga-Zukunft



Dirk Sonne aus Holzminden hat sein „Sleepy“ nach einer Handskizze mit „PPaint 2.1“ auf dem A500 gepixelt. Der Amiganer muß den zehnten Geburtstag der „Freundin“ ja recht exzessiv gefeiert haben – wir wünschen auf jeden Fall gute Besserung...

Wußte Edgar Leidig aus Kreuztal in der letzten Galerie noch mit der Kiste des Roten Barons zu begeistern, kommt jetzt der Mechwarrior in ihm zum Vorschein. Der waffenstarrende Marodeur entstand auf einem aufgerüsteten 500er mit „Reflections 2.0“ und „DPaint IV“.



Das „Apocalypse“-Poster in der Mai-Ausgabe 94 scheint den Eidgenossen Elmar Brülhart aus Düdingen ja mächtig inspiriert zu haben. Die schaurig-schöne Welt... äh, Sonnenuntergangsstimmung fing er jedenfalls mit „DPaint IV“ und dem A1200 ein.

Rouven Bock alias Dany hat wieder einmal zugeschlagen und beglückt alle Männerherzen mit einem neuen Werk aus seinem schier unerschöpflichen Fundus fernöstlicher Schönheiten. Sehen in Barsinghausen eigentlich alle Mädels so aus wie das süße „SWAT-Girl“?



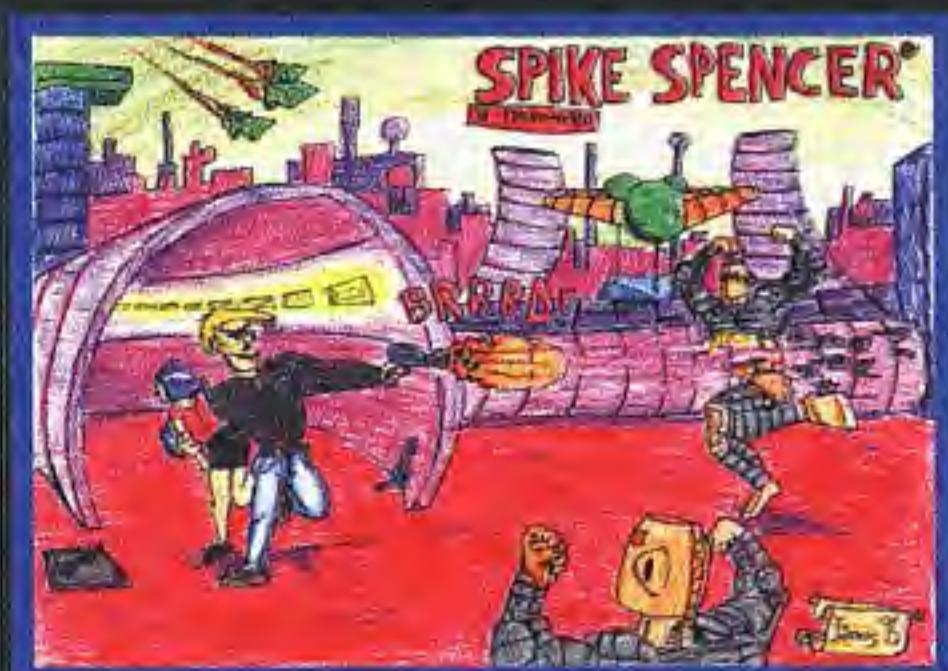
Joker Galerie



Was man mit einem A4000/030, 10 MB RAM sowie den Progis „Maxon Cinema 4D Prof.“ und „DPaint IV“ alles machen kann, zeigt Render-Profi Sven Dreesbach aus Rheinbach. War es kürzlich noch 'ne schmucke Stube, dürfen wir diesmal seinen schmucken Oldie-Van bewundern.

Wer oder was könnte kreativer sein als ein Amiganer mit einem Malprogramm? Klare Antwort: Nichts und niemand – wie unsere Galerie mit Leserkunst auch diesmal wieder sehr eindrucksvoll beweist!

Kein Strom am Strand? Ivo Kos aus der Mainmetropole Frankfurt kam auch ohne Compi klar, als ihm die sinnigen Porträts unseres Chefs Michael einfießen. Joker-Chefzeichner Werner Regnet zeigte sich von den Werken übrigens sichtlich beeindruckt!



Ebenfalls waschechte Handarbeit ist Robokiller „Spike Spencer in Tekno-World“. Unser treuer und talentierter Leser Jannis Tegxizoglu aus Hagen hat sogar einen kompletten Comic um seinen Helden gestrickt; hoffentlich gibt's bald mehr davon.

PROST, MAL-ZEIT

Also, Ihr Kreativen, laßt die Welt auch weiterhin nicht darben. Füttert sie lieber mit Grafiken, Bildern oder Comics satt, wobei es uns ganz Salami ist, ob Ihr die Ma(h)lzeiten per Maus, Pinsel oder Stift zubereitet. Nur soviel: Digi-Menüs sollten auf Diskette serviert werden, kariertes Papier taugt vielleicht als Serviette, aber nicht als druckreife Leinwand, und ein signiertes Zertifikat muß beiliegen, auf dem Ihr bestätigt, daß Euer Beitrag auch wirklich SELBSTERDACHT UND SELBSTGEMACHT ist. Auch freut sich die Nachwelt über ein paar Zeilen zum verwendeten Handwerkszeug, und die Post freut sich über beigelegtes Rückporto und einen leserlichen Absender – weil wir die Werke dann auch retournieren können. Zuerst gehen sie aber schleunigst an den

**Joker Verlag
„Joker Galerie“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn**



A K T I O N ! L E S E R T E S T

RINGS OF MEDUSA GOLD

Der Genre-Cocktail von Starbyte hat dem 21jährigen **Andreas Giese** aus Zerbst anscheinend gut gemundet – jedenfalls kommt das goldige Game der Bochumer in seinem Test glänzend weg.

Aller guten Dinge sind drei, hat man sich wohl bei Starbyte gedacht und gab den Ring frei für die dritte Runde des Kultklassikers „Rings of Medusa“: Bei der komplett überarbeiteten Version haben sich nicht nur Musik und Grafik verbessert; das Remake hat auch deutlich an Umfang zugelegt.

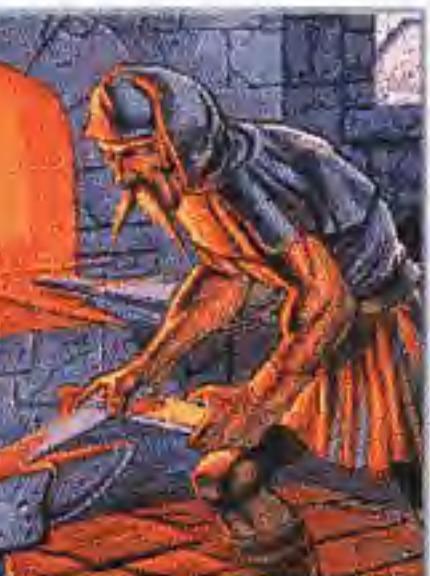
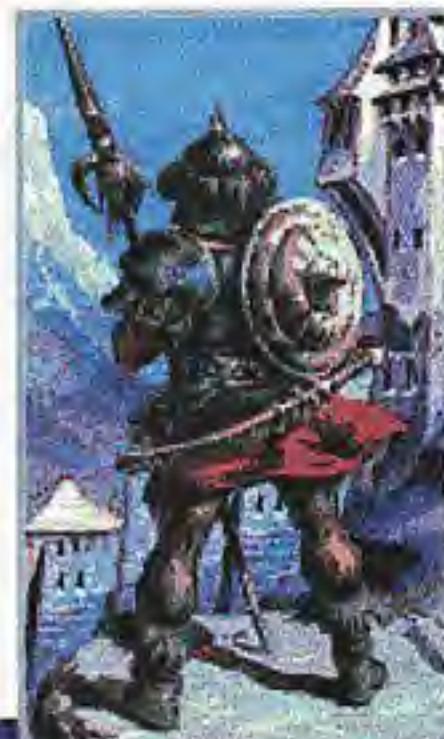
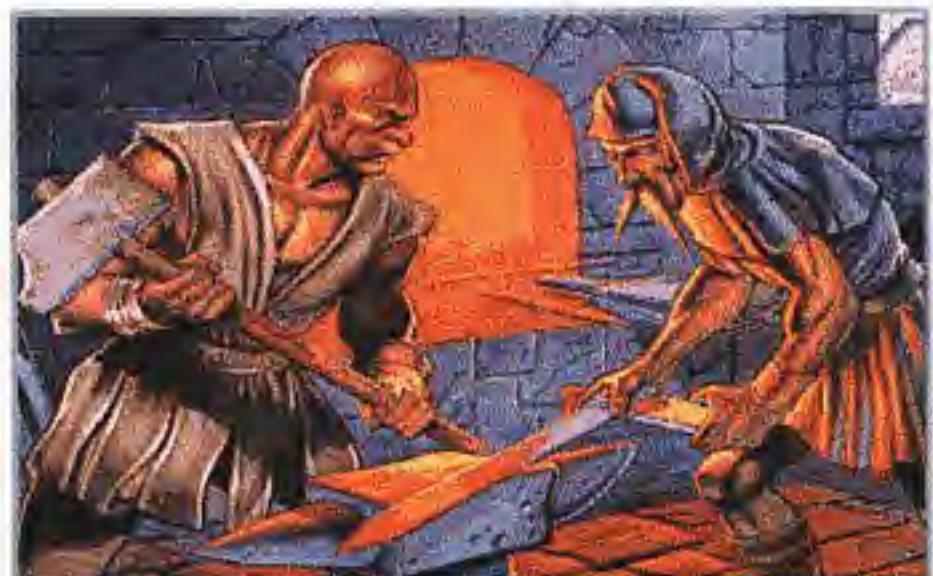
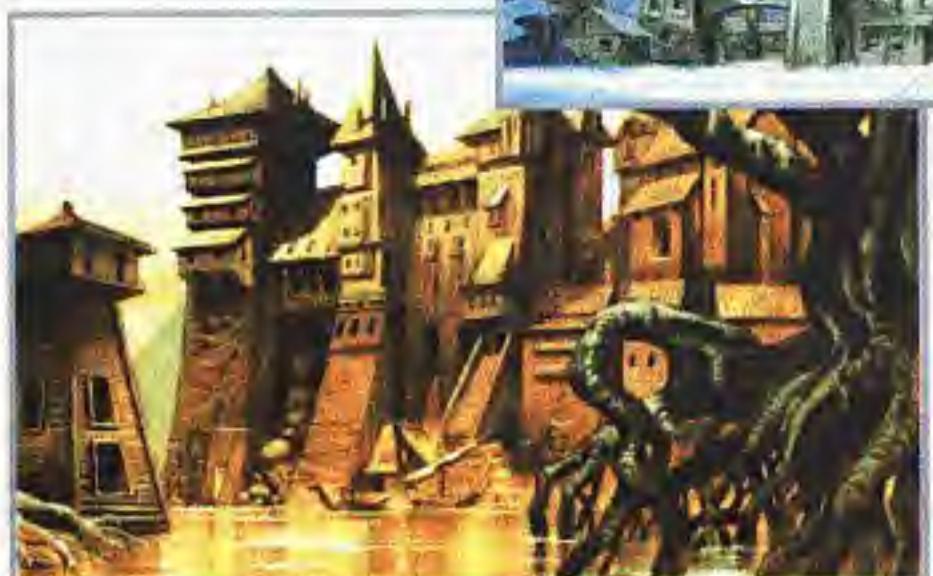
Ziel ist es, sieben verlorengangene Ringe wiederzubeschaffen und alle feindlichen Armeen zu vernichten. Außerdem sollten alle gegnerischen Städte erobert werden. Dies gelingt natürlich nur mit einer schlagkräftigen Truppe, die man allerdings nicht umsonst bekommt. Die nötigen Mittel beschafft sich der Freizeit-Feldherr mit dem Handel von neuerdings über 100 verschiedenen Waren. Das Angebot variiert dabei von Stadt zu Stadt, wobei sich mit den jeweils nicht verfügbaren Gütern natürlich die größten Profite erzielen lassen. Eine weitere Möglichkeit, den Geldbeutel zu füllen, ist das Su-

chen nach Schätzen und Edelmetallminen. Es lohnt sich daher, in Kneipen und Burgen die Ohren für Hinweise aufzusperren...

Hat man nun das nötige Kleingeld beisammen, kann schließlich eine Armee aufgestellt werden. Ausgebildete, aber arbeitslose Soldaten lungern in der Regel in den Kneipen herum, unerfahrene Rekruten finden sich im Park. Ist das Heer komplett, muß man es noch ausrüsten, doch kommen Waffen oder Panzer je nach dem verwendeten Material (Holz, Stahl oder Mithril) nicht gerade billig. Gut gerüstet geht es dann ab in eine Burg, wo man sich selbst und seine Männer im Kampf unterweisen kann. Am Ende dieser Strapazen darf der Held mit seinem Heer endlich fremde Städte oder Armeen angreifen, wobei auf dem Schlachtfeld wahlweise per Strategie- oder Rundenkampf gemetzelt wird – oder man wählt den neu eingeführten Actionkampf, wo der Zocker live per Joystick in das Spielgeschehen eingreifen kann.

Die Grafik des Spiels ist meiner Meinung nach sehr gut gelungen, gleiches gilt für Musik und Sound-FX. Auch paßt die Akustik ausgezeichnet zu den jeweiligen Bildern, was für viel Atmosphäre sorgt. Und dank der wirklich exzellenten Steuerung gehen nicht nur die Actionsequenzen flott von der Hand. Fazit: Rings of Medusa Gold macht einen ausgereiften Eindruck und ist eine prächtige Mischung aus Handels-,

Strategie- und Actionelementen! (Andreas Giese)



RINGS OF MEDUSA GOLD (STARBYTE)	
LESERWERTUNG	ORIGINALWERTUNG
81%	79%
82%	GRAFIK 76%
60%	ANIMATION 59%
79%	MUSIK 76%
79%	SOUND-FX 74%
82%	HANDHABUNG 76%
83%	DAUERSPASS 81%

DIE AKTION GEHT WEITER!

Hobby-Redakteure, aufgepaßt: Wenn Ihr Euch hier selbst mal verewigeln wollt, dann testet doch für uns ein maximal zwölf Monate altes Amiga-Spiel auf rund einer Schreibmaschinenseite – und vergeßt dabei bitte auch Eure Bewertung nicht! Das Ergebnis schickt Ihr nebst Paßbild und Altersangabe an nachstehende Adresse; mitmachen kann jeder, ausgeschlossen ist nur der Rechtsweg.

Joker Verlag
„Aktion Lesertest“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

FLIGHT OF THE AMAZON Queen

Wohl keiner Firma haben die Amiganer so nachgetrauert wie Lucas Arts, doch nun machen Australier deren Amiga-Embargo vergessen: Interactive Binary Illusions hat unter den Fittichen von Renegade ein Adventure abgeliefert, das keinen Vergleich mit den US-Abenteuern zu scheuen braucht!

Man schlüpft hier in die Fliegerjacke des Bruchpiloten Joe King (als Gewinner unseres entsprechenden Wettbewerbs sogar wortwörtlich), dessen Frachtmaschine genauso heißt wie das Spiel. Diese „Amazon Queen“ soll das Starlet Faye Russel anno 1949 zu ihren Dreharbeiten bringen, stürzt aber wegen eines Blitzschlages mit Mann und Maus über dem Amazonas ab. Und sobald die Schöne, der Held und sein Kumpel Sparky den Piranhas entkommen sind, fängt der Ärger erst richtig an:

Es stellt sich nämlich heraus, daß der verrückte Dr. Eisenstein nahe der Absurzstelle eine Lederhosenfabrik betreibt, die nur als Tarnung für seine grausamen Experimente dient – der Wahnsinnige will die Eingeborenen (darunter auch eine Amazonenkönigin aus Fleisch und Blut) zwecks Welt-

herrschaft in Kampfdinos verwandeln! Doch damit nicht genug der Verrücktheiten, denn während seiner Rettungsaktion trifft Joe King auf Schatzsucher mit Ausschlag oder dekadente Pygmäen, philosophiert mit sprechenden Gorillas, lernt zu Affen predigende Missionare kennen und schmökert im eingebauten Commander Rocket-Comic. Derlei Gags könnten ja nun wirklich ebensogut von Lucas Arts sein, genau wie die Maussteuerung mittels acht Anklickverben (und einem Inventory) erkennbar an frühere Werke aus der Skywalker Ranch erinnert. Auch der Aufbau der Rätsel ist immer streng logisch, wobei der Schwierigkeitsgrad schön langsam zunimmt und die großen US-Vorbilder oft kostlich auf die Schippe genommen werden: Hier finden sich Affen und Piratenhüte à la „Monkey Island“ ebenso wie einige



Ein etwas anderer Dino



Der integrierte Comic: Commander Rocket läßt krachen

Prügeleien im Stil von „Indy 4“; auch wenn sie dann manchmal ganz anders verlaufen als gedacht. Multiple-choice-Gespräche durften natürlich auch nicht fehlen, und so kann man sich mit über 40 Personen unterhalten – teils auch auf Pygmäisch, wozu freilich erst ein Wörterbuch gefunden werden muß. Dazu erfährt man aus filmartigen Zwischensequenzen, was sich andernorts jeweils so tut. Und falls Euch das noch nicht „Lucasartig“ genug sein sollte; die



Eine duschende Amazonen



benutze Tagebuch



Ist hier Monkey Island?



Ind... üh, Joe King und der Tempel des Todes



Experimente des durchgeknallten Doktors erinnern an das gute alte „Maniac Mansion“...

Zur Grafik sei gesagt, daß jede der über 100 teils scrollenden Locations mit so viel Liebe gemalt wurde, daß die Amiga-Version der kurz zuvor erschienenen PC-Fassung nicht nachsteht und daher eine entsprechend bessere Note erhielt – zumal ja auch die Animationen hier eine Klasse für sich sind. Das noch größere Wunder ist aber die Musik, denn wo die DOSer müde vor sich hin dudeln, wird der Amigo mit dynamischen Tracks verwöhnt. Und weil alle Effekte auf Disk 11 versammelt sind, genügt ein Zweitlaufwerk; schon halten sich Diskwechseln und Nachlaudezeiten auf einem gut erträglichen Niveau, selbst wenn man auf seiner Festplatte keine 9 MB frei haben oder die zur HD-Installation empfohlenen 2 MB RAM nicht besitzen sollte. Auf ähnlich hohem Niveau befindet sich die komplett deutsche Übersetzung; Anja Eggebrecht (die Frau des Fac-

tor 5-Vorstechers Julian Eggebrecht) hat sogar penibel darauf geachtet, neben dem Text auch jedes Wort in der Grafik mit einzudeutschen.

Damit ist Flight of the Amazon Queen ganz klar das bisher beste Amiga-Adventure 1995; allenfalls das im aktuellen CD-Joker vorgestellte „Simon the Sorcerer II“ könnte am Amazonenthron rütteln. Apropos: Das Erscheinen einer CD-Version mit Sprachausgabe hängt hier nicht unweentlich vom Erfolg der Disk-Fassung ab; wer also der „Freundin“ etwas Gutes tun möchte, der besorge sich das Spiel – selten dürfte eine gute Tat so leicht gefallen sein! Zweites

apropos: In der nächsten Ausgabe wollen wir Euch ein Interview mit den Jungs von Interactive Binary Illusions liefern und dabei abklären, wie sie es geschafft haben, eine so gelungene Ersatzdroge für die Fans von Guybrush & Co. zu entwickeln. (mm)

Flight of the Amazon Queen

(INTERACTIVE BINARY ILLUSIONS / RENEGADE / WARNER INTERACTIVE)

GAG-ADVENTURE

85%
"LUCASARTIG"

GRAFIK	85%
ANIMATION	83%
MUSIK	79%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	87%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	11 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	
DEUTSCH	KOMPLETT

Knapp daneben ist auch vorbei

Sensible Golf



Der Parcours im Überblick

Die sportive Freizeitgestaltung des „Kanonenfutters“ findet auf 18-Loch-Kursen statt, deren optische Triestesse nur selten von witzigen Details durchbrochen wird. In Sachen Abwechslungsreichtum hat sich Sensible Software also schon mal nicht mit Ruhm bekleckert, und auch die spärlichen Animationen sind sozusagen unter aller Kanone. Menümusik, Sound-FX und die kurzen Kommentare klingen zwar ganz nett, doch in puncto Gameplay wären die kleinen Kerlchen dann wieder besser bei ihren Knarren geblieben.

Zunächst einmal gibt es hier nichts, was

Compi empfohlenen Knüppel samt seiner maximalen Reichweite. Kann man alles so lassen, bloß das Fadenkreuz plaziert man besser eigenhändig, da der Rechner dabei nicht berücksichtigt, daß auf dem direkten Weg zum Ziel in der Regel Bäume, Sandbunker und Teiche liegen, die der Golfer tunlichst meiden sollte. Als unentbehrliche Zielhilfe erweist sich hier die einblendbare Gesamtansicht des Loches.

Sind dann Schläger und Richtung gewählt, werden durch Druck auf den Feuerknopf noch Schlagstärke und Genauigkeit bzw. Effekt bestimmt, wozu es jedoch einer gewissen Übung und einer Portion Reaktionsvermögen bedarf – anfangs wird wohl kaum jemand die auf einem Dreiviertelkreis hin- und herflitzende Markierung an den richtigen Stellen anhalten können. Zumal der Toleranzbereich bei schwierigen

es nicht anderswo im Digi-Golf auch gibt: Von hölzernen Treibern über diverse Eisen bis hin zum Putter gebietet der Spieler über insgesamt 14 Schläger, deren Stick-Handling von einer Anzeige in der linken unteren Ecke des Screens erleichtert wird. Dort findet man nämlich nicht nur eine Grafik zur Bodenbeschaffenheit, sondern auch die Entfernung zur Fahne und den vom

Schlägen zunehmend kleiner wird. Ist schließlich das Grün um die Fahne erreicht, geht es in einer vergrößerten Ansicht ans Putten, wobei kleine Pfeile die Bodunebenheiten anzeigen.

So durchwachsen die Steuerung auch sein mag, an Optionen herrscht zumindest kein Mangel. Da dürfen neben verschiedenen Vier-Spieler-Runden satte 72 (!) Hobby-Faldos bei Turnieren gegeneinander antreten oder im Saison-Modus um Preisgelder kämpfen. Dabei kann auf Wunsch der rechnergesteuerten Konkurrenz über die Schultern geschaut werden, was meist lehrreich ist – bisweilen agieren die digitalen Sportsmänner allerdings auch ziemlich dämlich. Und da sich gerade die Massenwettbewerbe ganz schön hinziehen können, wurde auch an das Abspeichern von Spielständen gedacht.

Unter dem Strich bleiben dennoch ein paar Handicaps zuviel, denn irgendwie wird man den Eindruck nicht los, hier vor einem eher lustlos konzipierten Spiel für das NES zu sitzen. Für den Amiga ist Sensible Golf jedenfalls so wichtig wie ein elektrischer Waschlappen für die Körperhygiene. (st)



Ab in das Loch



Üben, üben und nochmal üben!

SENSIBLE GOLF	
(SENSIBLE SOFTWARE/VIRGIN)	
DIGI-GOLF	
55%	<i>„SIMPEL“</i>
GRAFIK	46%
ANIMATION	39%
MUSIK	58%
SOUND-FX	56%
HANDHABUNG	60%
DAUERSPASS	58%
VARIABEL: 4 STUFEN	
PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	
DEUTSCH	KOMPLETT

DREAMWEB

Vor einem halben Jahr verfangen sich die AGA-Amigos in diesem mörderischen Traumnetz aus dem SF-Cyberspace – nun serviert der Ex-Barkeeper Ryan auch am 500er allen bösen Buben blaue Bohnen!

Und zwar insoweit besonders leckere, als Empire diesmal eine saubere, selbst von Disk problemlos spielbare Umsetzung zusammengebrutzelt hat. Immer noch Geschmackssache ist dagegen die krude Story mit ihrem Hang zum Düsteren: Als Hintergrund dient das titelgebende Dreamweb, eine Art Fantasy-Cyberspace, dessen Kontrollinstanzen neuerdings von Bösewichtern besetzt werden, welche auf der Erde zugleich als prominente Rockstars oder Politiker auftreten. Aber zum Glück gibt es ja den eingangs erwähnten Hoffnungsträger Ryan...

Daraus entwickeln sich nun



Leibwächter? Kein Problem!

ganz zwanglos mehrere Killermissionen, die teilweise in harschen Gewaltszenen gipfeln, doch bleiben solche Sequenzen stets mit der spannenden Geschichte verwoben. Auch der Ausstatter hat sich mit Hilfe von Massen an Müll und Abfall erfolgreich um ein stimmiges Schimmel-Ambiente bemüht; hier kann sogar noch die letzte Zigarettenkippe genauestens untersucht werden. Grafisch verspricht die Draufsichtperspektive

dennoch keine Wunder, aber alle Mitwirkenden wurden sehr nett animiert. Unterschiede zur AGA-Version sind nur im direkten Vergleich erkennbar. Etwas deutlicher sind die Differenzen bei den Soundeffekten (Elektronik-Piepen, zischende Türen etc.) und der Musik, die eine wunderbar hoffnungslose Atmosphäre erzeugt.

Unter dem Strich bleibt ein SF-Adventure, wie es in letzter Zeit auf dem 500er leider

schon Seltenheitswert besitzt: mitreißend, spannend und technisch gut in Szene gesetzt – aber auch der reinste Alpträum für zartbesaitete Abenteurer! (jn)

DREAMWEB
(CREATIVE REALITY/EMPIRE)

SF-ADVENTURE

80%
„BEINHART“



GRAFIK	66%
ANIMATION	69%
MUSIK	78%
SOUND-FX	69%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	84%

FÜR FORTGESCHRITTENE
PREIS DM 99,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 NEIN
HD-INSTALLATION	AB 1,5 MB RAM
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Zäher Hase **WHIZZ**

Keine Chance für Genießer: Bereits die AGA-Variante von Flairs hüpfendem Karnickel war mit einem unbarmherzigen Zeitlimit garniert, und daran hat sich auf dem ECS-Teller leider nichts geändert.

Schade, denn eine genauere Untersuchung der (jetzt nicht mehr parallax scrollenden) Wiesen-, Schnee-, Strand- oder Kasino-Landschaften im schicken Iso-Look verbietet sich damit von selbst. Nur ausgebufften Profis werden daher die liebevollen Animations-Details der prächtig bunten Grafik so richtig munzen – etwa der hübsche Schattenwurf beweglicher Plattformen, der qualmende Schweif, den startende Bonusraketen hinter sich herzie-

hen, oder die sich sanft im Wind wiegenden Flaggen. Und bevor Otto Normalzucker noch Geschmack an den Sound-FX, den flotten Musikstücken oder den Details des ausgefeilten Game-designs mit seinen vielen Mini-Puzzles finden kann, ist schon wieder wertvolle Zeit verronnen, das Ausgangstor zum nächsten der zwölf Levels aber noch in weiter Ferne und eines der drei Häschen-Leben über den Jordan. Einen Rettungsanker in Form von Levelcodes gibt's nicht,

Sammel-Zeitboni zu selten und Continues nur für den Finder der weiträumig verteilten Bonusflaggen – da für Exkursionen ins Plattform-Umland aber eben die Zeit fehlt, ist der Frust vorprogrammiert. Noch ärger trifft's Hasenherzen mit nur einem Feuerknopf, denn das Unterscheiden zwischen Hüpfen und Spin-Attacke (mit der sich kleinere Gegner beiseite schubsen lassen) klappt im Ernstfall mehr schlecht als recht; erst zwei Buttons lösen das Problem.

Aber das war ja alles am A1200 nicht viel anders, weshalb wir getrost das dortige Test-Fazit nochmals aufwärmen können: Whizz steckt voller Ideen und wurde technisch gut umgesetzt, ist aber eindeutig zu schwer. (rl)



Gleich gibt's Hasenragout!

WHIZZ
(FLAIR)

ISO-PLATTFORMEN

73%
„HART“



GRAFIK	82%
ANIMATION	82%
MUSIK	78%
SOUND-FX	75%
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	69%

FÜR EXPERTEN
PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

KLASSIKER

WING COMMANDER



Sie haben im Raum einen Heizer aufzusuchen. Sie...



Einen wahren Klassiker erkennt man meist daran, daß er auf allen Systemen erhältlich ist – und wenn die Version für eine Commodore-Maschine eine der besten ist, freut das den Amigo natürlich ganz besonders!

Nie war der Flügelkommandant nämlich spielbarer als auf dem CD³², kein Wunder also, daß er 1993 gleich zusammen mit der Konsole ausgeliefert wurde. Dabei hat dieser Commander den Commodore ganz schön lange warten lassen: Bereits 1990 entwarf Chris Roberts (damals noch ein Designer unter vielen) für Origin die Space-Opera, nach seinen Werken „Time of Lore“ und „Bad Blood“ wollte er mit Weltraum-Action im Stil von „Star Wars“ für Furore sorgen – was ihm dank des neuen Konzepts einer erfolgsabhängigen Handlung in opulenter Grafik auch gelang, immerhin verkaufte sich „Wing Commander“ besser als die klassische „Ultima“-Rollenspielserie von Chris' Bruder Richard Garriott!

Und so entsteht für den PC inzwischen bereits der vierte Teil der Saga in Form eines spielbaren SF-Films, während wir nach wie vor mit dem Debüt vorlieb nehmen müssen. Das Spiel gibt es seit Ende 1992 auch in einer Version für den A500, jedoch läuft sie nur auf einem 1200er in annehmbarer Geschwindigkeit. Eine spezielle AGA-Fassung war ebenso angekündigt wie eine Mission-Disk, bloß fielen beide Projekte den Wirren der Commo-Krise zum Opfer. Schade, denn von den verwegenen Raumschlachten dieses Games kann man kaum je genug kriegen; nicht umsonst ließ sich gar Steven Spielberg persönlich in seiner Freizeit oft und gern von diesem Sternenkrieg zum Mitmachen verleiten.

Mitverantwortlich für den Kultstatus der Software-Legende sind wie gesagt die beiden Handlungsstränge, in denen anhand von schicken Zwischensequen-

zen der erbarmungslose Überlebenskampf der Menschheit gegen die katzenartige Alienrasse der Kilrathi erzählt wird. Die Aufgabe des Spielers ist es dabei, als Raumpilot diverse Duelle siegreich zu überstehen, aber auch durch Meteoriten- und Minenfel-

der zu fliegen, Frachter zu beschützen oder große Zerstörer des Feindes mit Torpedos zu „versenken“. Jeder Kampf verläuft anders, und zusätzliche Gags wie berühmte Piloten des Gegners, Orden und Beförderungen versüßen die Arbeit. Außerdem kommt der Name des Spiels nicht von ungefähr, vielmehr bezieht er sich auf die zu befehligenden Flügelmänner und -frauen, ohne deren tätige Mitarbeit die schwierigeren Missionen kaum zu bewältigen wären.

Das geniale Gameplay glänzt mit einer nahezu perfekten Steuerung sowie gerade auf der Commo-Konsole mit einem dynamischen Soundtrack, der die Akustik des Originals noch in den Schatten stellt. Auch wurden hier alle Funktionen der Action-Sim sehr durchdacht auf das Joypad gelegt, wodurch die Katzenhatz noch besser von der Hand geht als einst mit Stick und Tastatur. Allerdings ist die feine CD-Version nur über den Gebrauchtmarkt erhältlich, während die 32farbige ECS-Ausgabe sehr preiswert in den Budgetregalen zu finden ist. Wer keine von beiden besitzt, sollte sich daher schleinigst auf die Suche machen –



„Wing Commander“ war und ist die Referenz für Aktionismus im All! (mm)



ZEITSPIEGEL	
GESTERN	HEUTE
86%	83%
88%	GRAFIK 82%
83%	ANIMATION 80%
89%	MUSIK 84%
74%	SOUND-FX 71%
85%	HANDHABUNG 83%
87%	DAUERSPASS 85%
FÜR FORTGESCHRITTENE	



DIE BUDGET-BÜHNE

Billige Actionstreifen im Fernsehen sind öde, aber preisgünstige Actionklassiker auf dem Monitor machen Laune – und jetzt dürft Ihr genau einmal raten, was hier und heute auf dem Programm steht!

ACTION PUR & DELUXE

Ballern wir uns erst mal so richtig warm, und was wäre da geeigneter als jener legendäre Geniestreich unter den vertikal scrollenden Shoot'em ups, den uns einst die Bitmap Brothers bescherten? Die Rede ist natürlich von **Xenon 2**, das ja oft konvertiert (vom PC bis zum Game Boy) und noch öfter kopiert, aber nie ganz erreicht wurde: Geniales Gameplay, geniale Grafik und ein genialer Soundtrack von Bomb the Bass machen das geniale Werk bis heute zum Hochgenuss! Läppische 14,95 DM kostet dieser Meilenstein derzeit bei Kixx, doch hat er eine kleine Kerbe. Trotz anderslautendem Packungsaufdruck war das Game nämlich auf unseren versammelten 1200ern nicht zum Laufen zu bewegen. Wer dagegen zum selben Preis und vom selben Label lieber 2.500 Bildschirme voll knallbunter Plattformen haben will, der greife zu Chris Sorells Meisterwerk **James Pond 2 – Robocod** – zumal hier keine Hardwareprobleme auftauchen. Last but least wäre da noch

der von U.S. Gold vor Urzeiten auf den Amiga umgesetzte Sega-Automat **Thunderblade** zu nennen, aber nur ganz kurz. Trotz der abwechselnd in 2D und 3D unterteilten Levels lockt der feuerstarke Kampfheli in der Kixx-Staffel heute nämlich keinen Piloten mehr hinter dem Cockpit hervor, noch nicht einmal für schlappe 15 Märker Startgebühr.

Kixx XL, der Nobelableger von U.S. Golds Budgetlabel, verlangt demgegenüber zwar fast 40 Mäuse für seine Neuauflagen, aber gerade im Fall des abenteuerlastigen **Jump & Runs Flashback** von Delphin ist das sicher nicht überbezahlt. Die dank Rotoscoping-Technik überaus flüssigen Bewegungen des Helden beeindrucken wie eh und je, die HD-Installation ist problemlos, und eine deutsche Anleitung wird (wie bei allen anderen vorgestellten Spielen) ebenfalls mitgeliefert.

SPORT & EIN BISSCHEN MORD

Weil wir auch diese Rubrik wieder mit einem Frühwerk der Bitmaps beginnen, spielt hier die Action neben dem Sport eine gleichberechtigte Rolle. Dennoch wollen dem Tester die Lobesworte bei **Speedball** nicht ganz so locker von den Lippen kommen, denn die futuristische Schlacht um eine Stahlkugel ist halt nur der inzwischen etwas angestaubte Vorläufer zum berühmten zweiten Teil. Aber schlecht ist auch dieses sportive Debut keineswegs, zumal man für die Teilnahme hier bloß 15 Stahlscheiben bei Kixx abliefern muß. Zu denselben Konditionen hätten die Kixxer schlussendlich auch noch reinrassigen Sport anzubieten: Das einst von Loriciel veröffentlichte **Tennis Cup 2** kann man guten Gewissens allerdings bloß Anfängern auf dem Court empfehlen, die eine besonders simple Steuerung zu schätzen wissen. Ansonsten lege man lieber ein paar Bälle drauf und besorge sich Blue Bytes Tennis-Klassiker „Great Courts 2“... (mm)



Würmer im Weltall:
Xenon 2



Agent unter Wasser: James
Pond 2 – Robocod



Action wie im Kino:
Flashback



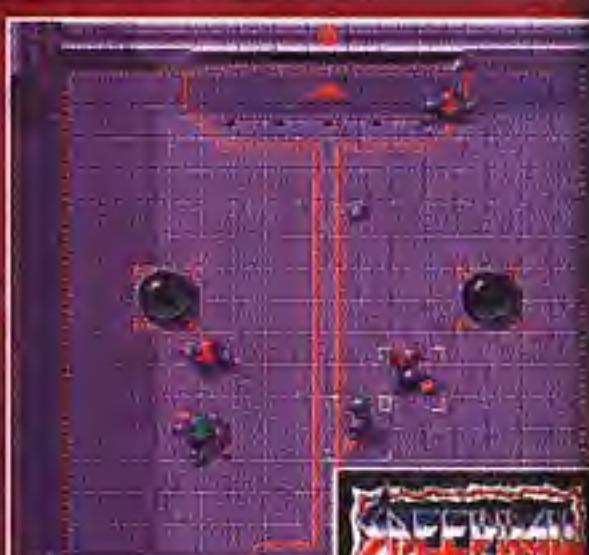
FLASHBACK



Attacken wie am
Automaten:
Thunderblade



Filzkugeln für Nachwuchs-Bobbeles:
Tennis Cup 2



Der (erste) Tanz
um die Stahlkugel:
Speedball





Um den 1200er für seine rosige Zukunft unter Escom-Fittichen fit zu machen, kann ein wenig Zusatzequipment kaum schaden. Was und wieviel es davon gibt, verrät Euch dieses mehrteilige Special zu Peripherie rund um Commodores preiswerten Wunderrechner.

MARKTÜBERSICHT TUNING AM A1200 -TEIL 1-

EINGABEGERÄTE

Eine Tastatur brachte Eure „Freundin“ ja in die Ehe mit, und auch eine Maus hat der Hersteller als Mitgift beigelegt. Dabei handelt es sich um ein *optomechanisches* Modell, welches über die Kugel an der Unterseite bei Bewegung die Positionsänderungen an den Rechner weitergibt, der



balls fürs gleiche Geld an, da er im Prinzip wie eine umgedrehte Maus, bei der nur die Kugel bewegt wird, funktioniert. Für Zocker unerlässlich ist selbstverständlich ein Joystick. Während Plattform- und Ballerfreaks hier mit den acht Richtungen der *digitalen* Knüppel auskommen, lohnt sich vor allem bei Flug- bzw. Rennsimulationen der Kauf eines teureren *Analogsticks*, der stufenloses Steuern in beliebige Richtungen ermöglicht. Leider unterstützen nur relativ wenige Progis wie z.B. „Gunship 2000“ diese Option. Zunehmender Beliebtheit am Amiga erfreuen sich auch die bei Konzonen üblichen Joypads; sie besitzen nämlich mehr Feuerknöpfe als ein herkömmlicher Stick und machen damit gerade Prügelspiele zum Genuss – sofern das Game die vielen Buttons auch abfragt. Die Preise schwanken hier wie dort zwischen etwa 20 und 100 Mark.

Weniger verbreitet und auch nicht eben billig sind die *Grafiktablets*, welche die Arbeit mit Malprogrammen wesentlich erleichtern, da hier mit dem dazugehörigen Stift direkt auf dem Tablett gezeichnet wird. Der Preis dieser Geräte orientiert

sich vor allem an der Größe des Modells und kann u.U. weit über 1.000 Mark liegen. Für Digi-Künstler nicht so praktikabel sind sogenannte *Lightpens*, mit denen Bewegungen direkt am Screen per Fotosensor an das Programm übertragen werden – kein Wunder, daß so was kaum noch angeboten wird. Nach dem gleichen Prinzip funktionieren aber auch *Lightguns*, die von dem einen oder anderen Ballerspiel (meist solche im Stil von „Operation Index“) unterstützt werden. Mit einer solchen Knarre in der Hand visiert man die Ziele auf dem Bildschirm an, was in der Praxis aber nur sehr unpräzise und daher mehr schlecht als recht funktioniert. Auch dieses Gimmick ist daher schon fast ausgestorben.

Sehr viel populärer sind dagegen *Scanner* zum Digitalisieren von Bildern, Fotos oder anderen zweidimensionalen Vorlagen. Wer dabei auf Farbe verzichten kann, bekommt günstige *Handyscanner* mittlerweile für runde 200 Märker und muß den Abtastvorgang manuell durchführen. Das Ergebnis genügt für kleinere Vorlagen und den Hausgebrauch, erreicht aber natürlich bei weitem nicht die Qualität der mechanisch einlesenden *Flachbettscanner*. Diese Geräte kosten dafür auch ein Vielfaches, und professionelle *Trommelscanner* wandern gar erst für fünfstellige Summen über den Ladentisch!



diese dann auf den Zeiger am Screen überträgt. Wer sich das hier regelmäßig erforderliche Reinigen von Kugel und Rollen ersparen will und zudem auf größere Präzision Wert legt, sollte indessen zu einer rein *optischen* Maus greifen, die statt der integrierten Murmel einen Sensor hat, der sich an der gerasterten Oberfläche einer speziellen Unterlage orientiert – dieses Mauspad wird mit dem Gerät geliefert, alles in allem gibt es die Alternative (je nach Sensitivität und Design) ab etwa 50,- DM aufwärts. Bei Platzmangel am Arbeitsplatz bietet sich dagegen der Kauf eines Track-

AUSGABEGERÄTE

Was man dem Compi zur Weiterverarbeitung eingegeben hat, will man aber schließlich auch zu sehen bekommen, und zwar am besten in Farbe. Nur ganz Sparsame schließen den Amiga dafür über ein Antennenkabel (der benötigte HF-Modulator ist ja beim A1200 im Gegensatz zum A500 bereits eingebaut) direkt an einen **Fernseher** an – die Bildqualität schwankt dann nämlich zwischen mäßig und grauenhaft. Als wesentlich besser und zumindest für die meisten Spiele völlig ausreichend erweist sich der Anschluß an die hoffentlich am TV-Gerät vorhandene Euro-AV-Buchse mittels eines **Scart/RGB-Adapterkabels**, das für ca. 39,- DM extra gekauft werden muß. Noch schöner wird's mit einem



Monitor: wer noch ein Commodore-Modell wie z.B. den stereoauglichen 1084 S im Handel findet, erhält es für unter 400,- DM. Wer hingegen viel mit Grafik- bzw. Videosoftware arbeitet und sämtliche Bildschirmmodi des AGA-Chipsets nutzen will, kommt nicht um die Anschaffung eines **Multisync-Monitors** herum. Ausführungen mit kleinem 14"-Screen sind mit ca. 700 Mark noch erschwinglich, für den Preis eines 21"-Monitors bekommt man hingegen auch einen gebrauchten Kleinwagen... Oft will man jedoch handfeste Beweise seines Schaffens, und dazu wird ein **Drucker** benötigt. Ab knapp 300,- DM gibt's relativ gute **Nadeldrucker**, auch

Matrixdrucker genannt, die zudem neben den *Typenraddruckern* als einzige dazu in der Lage sind, Durchschläge zu erstellen. Die meisten Modelle arbeiten mit 24 Nadeln, 9-Nadler findet man heutzutage kaum noch. Eine hohe Lautstärke durch das Anschlagen des Farbbandes ist hier aber nicht der einzige Nachteil; auch die Druckqualität und -geschwindigkeit reicht nicht an die von *Tintenstrahl*- oder gar *Laserdruckern* heran. Vor allem für Farbausdrucke bietet sich ein Tintenstrahler aufgrund der vergleichsweise niedrigen Seitenkosten in Verbindung mit fotoähnlichen Ergebnissen an. Verlangte die über viele kleine Düsen aufgetragene Tinte früher noch nach speziellem Papier, so zeigt sich dieses Druckprinzip da auch zunehmend anspruchsloser. Und mittlerweile muß man dafür nicht einmal mehr einen Tausender investieren.

Im Gegensatz zu Tintenstrahlern und Nadlern werden bei *Laserdruckern* die Daten nicht vom Rechner aufbereitet und zeilenweise an den Drucker geschickt; vielmehr sind das quasi eigenständige Computer, die über einen eigenen Prozessor nebst Arbeitsspeicher verfügen und vor dem Ausdruck jeweils eine komplette Seite selbst aufbereiten – man spricht daher auch von einem *Seitendrucker*. Die Funktionsweise entspricht dabei der herkömmlicher Kopiergeräte: Ein Laserstrahl lädt die Bildtrommel an

bestimmten Stellen elektrisch auf, wo dann der Toner haften bleibt, ehe er auf das Papier abgerollt und unter hoher Hitze fixiert wird. Wer den Drucker hauptsächlich für Briefe, Schularbeiten oder ähnliches benutzt, auf Farbe also verzichten kann, bekommt schon für runde 1.000 Märker hervorragende Qualität und hohe Geschwindigkeit bei sehr niedrigem Geräuschpegel.

Dann hätten wir da noch *Thermotransferdrucker*, wo Farbbandrollen mit einer Art Wachsgemisch, das während des Drucks verflüssigt auf das Papier aufgetragen wird, Verwendung finden. Im Ergebnis erhält man satte Farben und eine völlig ebene Oberfläche des Ausdrucks. Billigere Modelle um die 500 Mark kommen teilweise sogar ohne spezielles Papier aus, was aber qualitative Abstriche mit sich bringt. Technische Zeichnungen und Pläne bringt man schließlich am besten per *Plotter* zu Papier, wo die Entwürfe von einem programmgesteuerten Stift gezeichnet werden, der an einem mechanischen Arm befestigt ist. Heimanwender benutzen diese Technik vor allem für Platinenlayouts, ansonsten liegt der Haupteinsatzbereich dieser Geräte im professionellen CAD (Computer Aided Design).



DEMNÄCHST

Richtig, damit sind wir mit unserer Rundreise quer durch die verfügbare Zusatz-Hardware für den A1200 noch lange nicht am Ende. Im Gegenteil, denn erst im nächsten Heft kommen die spezielleren Geräte an die Reihe, also etwa externe Massenspeicher wie Festplatten und CD-ROM-Laufwerke. (st)

Bis zur 80sten Minute schien unser Match gegen die Spitzenmannschaft der Maniacs mit einem allseits verdienten 1:1 zu enden – doch dann ließ Keeper Brork sein Gehäuse im Stich, um Überstunden abzubauen...

Und so geschah, was eigentlich gar nicht geschehen durfte: Die Gäste im Schorsch-Gedächtnis-Stadion konnten in den letzten zehn Spielminuten vor 9.000 entsetzten Wegschauern zwei weitere Kugeln versenken, da half auch der von Euch verordnete Volleinsatz nicht mehr! Ansonsten wäre zu berichten, daß Dzierzynski (trotz seines Treffers) und Freckmann wegen Unterschreitung der Mindestgeschwindigkeit mit Gelb bestraft wurden, während der (t)reulose Bürobote jetzt in Ketten liegt. Die Erhöhung des Eintrittspreises auf 14,- DM hat sich allerdings ausgezahlt, schwimmen wir doch nunmehr in 144.000 Märkern, denen freilich immer noch 100.000 Kreditschulden gegenüberstehen. Wir als Mannschaft stehen übrigens nächsten Monat in Gütersloh den Bummico-Boys gegenüber, um festzustellen, wer den härteren Bumms hat. Weia, hoffentlich lockt der Satz nicht wieder den Staatsanwalt ins Stadion... Euch würden wir hingegen ganz gerne wieder dazu verlocken, unsere fraglichen sieben Fragen durchzuforsten, die Antworten auf ein Postkärtchen zu schreiben und es uns zukommen zu lassen. Als Lockmittel winken diesmal:

- 1 x Flamingo Tours
- 3 x Joker-Jogger
- 3 x Mousepad

Ehe auch Fortuna winken kann, kommt aber erst mal die Arbeit, denn die kommt ja immer vor dem Vergnügen:

- 1) Wieviel Einsatz sollen wir gegen Bummico zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
- 2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!
- 3) Der Transfermarkt ist plötzlich geradezu überlaufen: Willst Du uns einen neuen Kicker angeln?
- 4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?
- 5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?
- 6) Der Eintritt interessiert uns auswärts nicht...
- 7) Willst Du einen Kredit aufnehmen (höchstens weitere 400.000 DM) oder abbezahlen?

Na, seht Ihr, das war doch gar nicht so schwer, oder? Wieviel schwerer ist dagegen unser Kreuz zu tragen: Alle alle alle alle alle Postkarten müssen wieder mal ausgezählt und die demokratisch

mittelwertigen Ergebnisse in unseren Fußballmanager übertragen werden! Vorsichtshalber sei hiermit festgestellt, daß dieser Tatbestand durch Paragraph 5, Absatz 3, Satz 7 der Internationalen Verordnung zum Schutz von Zählsklaven abgedeckt wird, so daß keinerlei Anlaß für Indizierungen oder gar Beschlagnahmungen besteht!

Im nächsten Heft veröffentlichen wir dann wie gehabt die Resultate des kommenden Spieltags ebenso wie die Gewinner der genannten Kostbarkeiten. Verlost wird wieder unter allen Einsendern, die auf ihrem Schriftstück weder das Postwertzeichen noch einen leserlichen Absender (damit das Siegerpäckchen weiß, wohin es joggen muß) vergessen und es an die Münchner Staatsanw... äh, an unser Grasbrunner Vereinsheim geschickt haben. Hier die Adresse:

Joker Verlag
„Kicker Cup“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Ergebnisse: 5. Spieltag

FC JOKER	-	Maniac Menschen	1:3
Might & Matschig	-	Hammerfoot	1:0
Roschmehr	-	Austerwitz	5:1
Blue Beiß	-	Berlin East/West	4:2
Wurm. Wolfschreck	-	Bummico	4:2
Bodo Tiltner	-	Softbär 2000	3:0
Langohrer SK	-	Playpower	2:2
Opafun	-	Battle Kumpans	3:0
Un. Hoffschwer	-	DSC Pleasurestoff	3:0
Amiga James	-	1.FC Blähbein	2:1

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Roschmehr	8:2	13: 5
2) Hammerfoot	8:2	15: 8
3) Maniac Menschen	8:2	11: 4
4) Blue Beiß	8:2	13: 8
5) Wurm. Wolfschreck	8:2	13: 8
6) Opafun	7:3	13: 5
7) Might & Matschig	7:3	12: 8
8) Bummico	6:4	8: 7
9) Un. Hoffschwer	5:5	11: 7
10) DSC Pleasurestoff	5:5	8: 6
11) FC JOKER	5:5	9:10
12) Langohrer SK	5:5	6: 8
13) Amiga James	5:5	8:12
14) Softbär 2000	3:7	9:13
15) 1. FC Blähbein	3:7	8:12
16) Austerwitz	3:7	6:13
17) Bodo Tiltner	2:8	6:10
18) Playpower	2:8	7:15
19) Battle Kumpans	2:8	6:14
20) Berlin East/West	0:10	6:15



DAS IRRE FUSSBALLMANAGER-POSTSPIEL

Mannschaftsaufstellung

Nr. Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert(DM)
1) Brork	Tor	28	32	200.000
2) Wunderlich	Tor	-	25	150.000
3) Schlimmel	Abw	18	45	390.000
4) Joker	Abw	-	9	190.000
5) Nettelbeck	Abw	22	33	190.000
6) Freckmann	Abw	24	11	60.000
7) Stockbislter	Mit	16	34	250.000
8) Ponikwar	Mit	-	9	260.000
9) Regnet	Mit	20	40	220.000
10) Celal	Mit	-	28	280.000
11) Magenauer	Mit	12	31	250.000
12) M. Labiner	Mit	13	58	550.000
13) Dzierzynski	Ang	3	26	220.000
14) Stein	Ang	7	32	160.000
15) B. Labiner	Ang	14	34	240.000

Transfermarkt

Spieler	Art	Stärke	Preis (DM)
Panda	Abw	16	232.000
Cha Bumm	Ang	27	486.500
Muhmacher	Tor	52	514.000

Paarungen: 6. Spieltag

Bummico	-	FC JOKER
Maniac Menschen	-	Amiga James
Berlin East/West	-	Opafun
Battle Kumpans	-	Roschmehr
Softbär 2000	-	Wurm. Wolfschreck
1. FC Blähbein	-	Un. Hoffschwer
Hammerfoot	-	Blue Beiß
Playpower	-	Bodo Tiltner
DSC Pleasurestoff	-	Might & Matschig
Austerwitz	-	Langohrer SK

Das Spielfeld

Gegner					
1	2	3	4	5	
6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	
16	17	18	19	20	
21	22	23	24	25	
26	27	28	29	30	
					FC Joker

RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS



AUGUST / SEPTEMBER



FERNSEHEN

Movie-Fans kommen am **10. August** um 0.45 Uhr bei **Sat 1** auf ihre Kosten, zu so später Stunde bastelt dort nämlich ein reicher Industrieller an einer Superrakete, deren Explosion alle Männer des Landes unfruchtbar machen soll – für die Gründung einer neuen Menschheit hat der Schlaumeier natürlich schon einen ganzen Harem hübscher junger Frauen auf Eis gelegt. Doch keine Bange, „Unser Mann in Rio“ dringt in das unterirdische Machtzentrum des Firmenbosses ein, um die Welt zu retten. Der technisch aufwendig gestaltete Abenteuerfilm hat, abgesehen von sorgfältiger Kameraführung, auch eine aufwendige Dekoration zu bieten, die in einer utopischen Hexenküche der Elektronik gipfelt. Kurz und knapp: Kult-Kino.



STÄNDIGE FERNSEH- SERIEN

Am **1. August** um 12.00 Uhr stellt Bim Bam Bino in „Computer & Technik“ auf **Kabel 1** eine ganz besondere Mailbox vor, nämlich das Münchner „Stadtnet“. Hier kann man nicht nur (wie sonst üblich) Software downloaden oder News abfragen, sondern sich vor allem mit anderen Mailbox-Usern per Modem unterhalten – also „chatten“, wie es auf gut neudeutsch so schön heißt.

Ab **2. August** wird **Kabel 1** dann um 22.10 Uhr von Außerirdischen heimgesucht: „V – The Final Battle“ heißt die SF-Serie immer wieder **mittwochs**, bei der es im Kampf gegen eine Alien-Invasion um das Schicksal der Erde geht.

Aus dem Phantasia-Land meldet sich „Neues... die Computershow“ am **14. August** um 19.30 Uhr auf **3Sat** zu den Themen Ergonomie am Computer-Arbeitsplatz, neue ISDN-Produkte sowie Musik am Rechner. Die folgende „Neues...“-Sendung kommt dann am **11. September** zur gleichen Uhrzeit aus dem Duisburger Binnenhafen.

Rund um Multimedia dreht sich der „Computerclub“ des **WDR** am **20. August**. Punkt 10.15 Uhr geht's los; zwei weitere Sendungen kommen live von der Funkausstellung in Berlin am **27. August** um 12.00 Uhr sowie am **31. August** um 10.00 Uhr. Die nächste reguläre Folge ist dann am **17. September** um 10.15 Uhr zu sehen.

Ebenfalls am **20. August**, aber erst um 13.30 Uhr, ist es beim **Bayerischen Fernsehen** Zeit für den neuen „Computer-Treff“.

Die aktuellen Computer-Tips von Günther Alt bringt das **ZDF** am **24. August** und am **28. September** um 21.00 Uhr im Wirtschaftsmagazin „WISO“.

Überraschende Einsichten ins Computer-Innenleben gibt es bei **Premiere** mit „ReBoot“-Held Bob. Bob fristet sein Da-sein nämlich innerhalb des Rechners in „Mainframe“, einer magischen Stadt, die man

mit Hilfe des Netzschatzers zum Leben erweckt. Außer Bob wären da noch die reizende Dot und ihr einfallsreicher Bruder Enzo, die gemeinsam mit den bösen Mächten in Mainframe zu kämpfen haben – z.B. gegen Megabyte, den machtgierigen Virus, oder gegen sonstwie außer Kontrolle geratene Software. Ab dem **25. August** ist „ReBoot“-Bobby werktags um 14.00 Uhr zur Stelle und hält die Schrecken von Mainframe trotz aller Widerstände in Grenzen.

„well“ im **Deutschlandfunk** ein regelmäßiges Computer-Special.

Roboter – können sie den Menschen ersetzen? Das **hr2**-Computermagazin „Chippie“ beantwortet diese Frage am **5. August** um 15.00 Uhr. Um Computer auf dem Bauernhof geht es hingegen in der folgenden „Chippie“-Sendung am **2. September**.

Jeden Montag um 14.40 Uhr öffnet „Der kleine Computer“ von **Radio ffn** die Trickkiste für Anwender.

Ebenfalls **montags** kommen die Bites „Chipsfrisch“ über den Äther – um 17.00 Uhr bei **Radio Hamburg**.

Und noch ein **Montags**-Termin: Um 17.40 treffen sich Rechnerfreunde bei **Radio Mainwelle** in der Computer-Ecke.

Am **7. August** sowie am **4. September** gibt es bei **Radio Euro** ab 17.00 Uhr „Bit für Bit“ wieder alles, was ein Rechner-Herz ein paar Hertz höher schlagen läßt.

„Online on Air“ geht **Radio Flensburg** am **19. August** um 18.00 Uhr, um Share- und Free-ware zu testen. Am **16. September** berichtet die Sendung hingegen über Multimedia-PCs.

Zwei Stunden frische „Chips und Bits“ gibt es jeweils am **28. August** und am **25. September** um 20.00 Uhr auf **Radio B Zwei**.

Die neuen „Spiele-Hits des Nordens“ werden am **30. August** sowie am **27. September** vorgestellt – um 19.00 Uhr im „Club on-line“ auf **NDR 2**. (Barbara Grohmann)





SINIX: nennt sich die Siemens/Nixdorf-Variante des UNIX-Betriebssystems.

SIP: heißt eine ältere Form der im letzten Heft erläuterten SIMM-Module. SIPs unterscheiden sich von SIMMs vor allem durch den störanfälligen Pin-Sockel.

SIPO: Nein, das ist nicht die Abkürzung für Sittenpolizei, sondern die für „serial in, parallel out“. Anders gesagt ist dabei von einer Schnittstelle die Rede, die serielle Daten aufnimmt, diese aber parallel weitergibt.

SISO: Das sollte jetzt nicht mehr schwer sein, denn diese Schnittstelle arbeitet nach dem Motto „Wie es in den Port hineinschallt, so schallt es auch heraus“. Auf gut englisch: „serial in, serial out“.

Skalierung: Der Begriff bezieht sich häufig auf die Größe von Schriftarten, denn wenn sich die Buchstaben einschrumpfen oder aufblasen lassen, so sind sie skalierbar. Es gibt aber auch skalierbare Betriebssysteme (z.B. „Windows NT“ für DOSen), die nicht nur in der Lage sind, auf Systemen mit mehreren Prozessoren zu arbeiten, sondern diese auch durch Arbeitsteilung ausnutzen können.

Slimline-Laufwerk: Mitte der 80er Jahre konnte man Festplatten bauen, die nur noch die halbe Bauhöhe der Vorgängermodelle aufwiesen und deshalb stolz als Slimline-Geräte („slim“ = schlank) bezeichnet wurden. Heute ist so was freilich längst Schnee von vorgestern.

Slot: ist das englische Allerweltswort für Schlitz – sei es nun der einer Floppy, der Steckplatz eines PCs oder 4000ers oder der Münzschlitz eines Arcade-Automaten. Weshalb manche Groschengräber auch „Slotmachines“ genannt werden.

SMALLTALK: ist, von der offensichtlichen Bedeutung („Blabla“) einmal abgesehen, eine von Xerox Anfang der 80er Jahre veröffentlichte Programmiersprache, die für Arbeiten im Bereich der Künstlichen Intelligenz Anwendung fand bzw. findet.

Smartdrive: ist ein nützlicher Disk-Cache, der auf MS-DOSen die Arbeit mit Floppies, Festplatten und (in der neuesten Version) CD-RÖMern beschleunigt.

Smiley: Diese kleinen Mondgesichter wurden in der DFÜ-Ecke geboren. Da man bei der Unterhaltung per Modem (wer was auf sich hält, sagt „chatten“ dazu) eben nur Sätze eintippseln, aber kaum Feinheiten wie Ironie, Freundlichkeit, Ärger etc. rüberbringen kann, bedient man sich der Smileys, die gegebenenfalls an das Satzende angehängt werden. So bedeutet z.B. :-) soviel wie „Ich find's lustig!“, während etwa ;-) ein Augenzwinkern simuliert – demgegenüber weisen :-(oder :-[auf schlechte Laune hin. In der Szene werden praktisch täglich neue Smileys erfunden, die z.T. weit über den ursprünglichen Sinn hinausgehen. Beispiele dafür wären +<:-) (der Papst freut sich) oder O<8= (Ich bin ein Mädel!).

SNA: Abkürzung für „System Network Architecture“. Ge meint ist eine Netzwerkarchitektur für Großrechner, die von IBM in den 70er Jahren entwickelt wurde.

Snail Mail: heißt die englische Variante der „Schneckenpost“ – ein Begriff, der gerne von Mailboxern verwendet wird und hierzulande in den Nachwende-Jahren ganz allgemein recht populär war. Wen wundert's?

Snapshot-Programm: lautet eine eher ungebräuchliche Bezeichnung für die sogenannten „Grabber“, mit denen man den jeweiligen Bildschirminhalt quasi einfrieren und in eine Bilddatei umwandeln kann – wodurch Magazine wie dieses z.B. binnen kürzester Frist zu gestochenen scharfen Screenshots kommen. Es gibt sowohl Soft- wie auch Hardware-grabber; beiden Sorten gemein ist leider eine durchaus mangelhafte Zuverlässigkeit, was unserem Manfred immer wieder Herzattacken beschert, da er in solchen Fällen zum langwierigen Umweg des Fotografierens greifen muß.

SNI: Noch eine Abkürzung, diesmal für „Siemens Nixdorf Informationssysteme“. Und was es mit den Sie-Nixen auf sich hat, haben wir ja schon im letzten Heft erläutert.

SNOBOL: wäre eine etwas vergewaltigte Abkürzung für „StriNg Oriented symBOlic Language“, und was sich dahinter verbirgt, ist mal wieder (man ahnt es schon) eine Programmiersprache – diesmal eine, die aus den 60ern stammt und auf bestimmte Anwendungsfälle wie etwa Textverarbeitungen spezialisiert ist.

Soft Key: Manche Programme sehen die Möglichkeit vor, daß häufig benutzte Funktionen auf bestimmte Tasten gelegt werden können, um so eine möglichst schnelle und bequeme Bedienung zu ge-

währleisten. Tja, und weil das Kind nun mal einen Namen brauchte, hat irgend jemand halt die Bezeichnung „Soft Key“ dafür erfunden.

Softsektorierung: nennt sich die Aufteilung der Diskette in Sektoren durch spezielle Markierungen, die sogenannten „Synchronbytes“. Dabei werden allerlei Zusatzinformationen abgespeichert (z.B. über eventuelle physikalische Fehler im jeweiligen Sektor), die letzten Endes den Betrieb erleichtern.

Software: Na, das müssen wir wohl nicht erklären, oder? Doch? Okay, hier handelt es sich um alles, was weich ist, wie z.B. Luftkissen, Marshmallows oder etwa die überreife Birne von unserem Joe. Alles klar?

Software-Diebstahl: ist eigentlich nur ein anderes Wort für das Ziehen von Raubkopien.

Software-Haus: Auch das sollte Euch keine Probleme bereiten, denn in einer solchen Firma werden eben unsere Lieblings-Zockereien zusammengebaut – oder bereits zusammengebauten Fremdprodukte verkaufsfertig gemacht. Unsereins steht natürlich besonders auf Häuser wie MicroProse, Software 2000 oder NEO, die unsere „Freundin“ auch während der tiefsten Krise nicht im Stich ließen.

Software-Krise: Dieses Schlagwort dürfte jetzt allmählich an die 30 Jahre alt sein – und immer noch meint es den Umstand, daß es zunehmend schwieriger wird, Programme zu schreiben, die zum einen den wachsenden Anforderungen des Marktes gerecht werden, andererseits die Möglichkeiten der Hardware auch wirklich ausnutzen, drittens vor den entsprechenden Produkten der Konkurrenz in den Handel gehen und viertens trotz alledem fehlerfrei sind. Insbesondere der letzte Punkt fällt dann halt häufig hinten runter...

STROMAUFZUG

Nach dem Special zu Trading Cards im letzten Heft wäre es eigentlich wieder an der Zeit für ein paar ganz normale (stromfreie) Spielchen – aber wer will denn schon ganz normal sein?!

AVVENTURIEN

Das Lexikon des Schwarzen Auges



FANTASY PRODUCTIONS



AVVENTURIEN – DAS LEXIKON DES SCHWARZEN AUGES

Und so kann bei unserer ersten Neuvorstellung von langweiliger Normalität schon mal nicht die Rede sein: Erstens handelt es sich bei diesem nobel aufgemachten Kunstleder-Band gar nicht um ein (eigenständiges) Spiel, und zweitens ist das schwergewichtige Nachschlagewerk unseres Wissens das erste wirklich umfassende Gesamtlexikon zu einem Rollenspielsystem – trotz der nicht gerade wenigen AD&D-Materialien auf dem Markt. Für besondere Fälle gelten selbstverständlich auch besondere Testkriterien, folglich haben wir das gute Stück zunächst auf die redaktionsinterne Babywaage gewuchtet und können Euch das Ergebnis nun voller Stolz verkünden: Satte anderthalb Kilo wiegt der edle Brocken! Aber auch innerlich hat man sich eng an die

Brockhaus-Tradition und ihre legendäre ABC-Verliebtheit angeschmiegt. In dieser bewährten

Manier handelt der Text nämlich Punkt für Punkt nahezu alles ab, was im Zusammenhang mit Aventurien (immerhin das populärste Fantasy-Reich deutscher Zunge) von Interesse sein könnte, ob es dabei nun um geographische Details, berühmte Persönlichkeiten, ungewöhnliche Gesellschaften, Waffen, Tiere oder was auch immer gehen mag. Dazwischengestreute Illustrationen, Zeittafeln und andere Tabellen beleben die Buchstabenwüste ein wenig, davon abgesehen sind eingeschobene Farbseiten und großformatige Landkarten für das optische Entertainment zuständig.

Selbst das dickste Lexikon weist aber bekanntlich irgendwo Lücken auf, und so entdeckt man auch hier zwischen den (geschätzten) 3.000 Einträgen die eine oder andere Blindstelle – vor allem Computer-Schwarzäugen könnten sich fragen, wo denn z.B. der „Stabzauber“ oder das „Expurgicum“ geblieben ist. Doch ein bißchen was zum Verbessern mußten sich die Lexikalisten ja auch für die kommenden Auflagen aufsparen; wir dagegen dürfen uns schon jetzt über ein wirklich ge-

lungenes und in seiner Art konkurrenzloses Nachschlagewerk freuen. Und falls man bei Attic noch ein paar Eingebungen für die nächste DSA-Versoftung brauchen sollte, dann wissen die Jungs ja jetzt, wo sie zu suchen haben.

DAS FEUCHTFRÖHLICHE BIERSPIEL



Vom Besonderen kommen wir nun zum Absonderlichen, Unterabteilung Brett- und Würfelspiele: Nicht von ungefähr hat der holländische Hersteller Miko Products die knochentrockene Hülle seines feucht-fröhlichen Saufgelages mit dem Hinweis verziert, daß das Game ausschließlich für erfahrene Biertrinker ab 18 Jahren geeignet ist. Wir würden gern noch hinzufügen, daß verspielte Freunde des guten Gerstensafts nach dieser speziellen Erfahrung für die Heimreise auf jeden Fall ein Taxi herbeigehen sollten...

Beim Auspacken fällt dem Berufsalkoholiker zunächst ein stabiles Spielbrett in die zittrigen Hände, auf dem man sich in gewohnter Weise einen Felder-Parcours entlangwürfelt. Statt popeliger Plastikfiguren verwendet man dafür stilgerecht Kronkorken, wovon immerhin vier gleich mitgeliefert werden. Soweit wir es mit unserem Tunnelblick noch erkennen konnten, spricht aber auch nichts gegen eine höhere Teilnehmerzahl; im Gegenteil, die Sache wird um so spaßiger, je mehr Leu-

te mitwürfeln und -schlucken. Beides geschieht natürlich streng nach Vorschrift, darüber hinaus sind hier allerlei heitere Aufgaben zu erfüllen, um am Ende möglichst viele Zähler auf dem Konto zu haben.

Aus Rücksicht auf die im Spielverlauf zwangsläufig immer stärkere Bewußtseinstrübung der beteiligten Kampfrinker sind die Regeln erfrischend simpel ge-

strickt. So findet sich auf jedem Feld eine klare Anweisung („Dreh Dich 15 Sekunden lang im Kreis. Wenn's klappt, schaffst Du auch noch zwei Fingerbreit Bier.“), manche davon ziehen auch kleine Umwege durch diverse Bars und Biergärten nach sich, außerdem kann man bei der Polizei oder in der Entziehungskur zeitweilig kaltgestellt werden. Besonders neckische Übungen erwarten den, der eine sogenannte Bierkarte zieht: „Alle würfeln – wer die meisten Punkte hat, muß mit Dir auf dem Rücken viermal um den Tisch traben. Du bekommst vier Finger Bier, das Pferd eine Handvoll Hafet.“ Einige dieser Kärtchen sind sogar regelrechte Killer, sie enthalten nämlich die kühle Aufforderung, mal eben ein Glas Gerstensaft auf ex zu leeren!

Wer Belastungstests dieser Art erfolgreich überlebt, kriegt dafür Punkte; der Schluckspecht mit den meisten Zählern (wer doppelt sieht, darf dennoch nur einfach zählen!) hat nach Ablauf der vereinbarten Zeit gewonnen. Interne Testläufe haben jedoch gezeigt, daß bei diesem einzigartigen Marathonbesäufnis regelmäßig ganze Spielrunden schon lange vorher jeden Überblick verlieren...

SCHWARZ ODER BLAU?

Wir hingegen schreiten nun stocknüchtern und mit gewohnter Seriosität zur traditionellen Verlosung unserer Rezifons... äh, Extensions... also, jedenfalls unserer Testexemplare. Die Abenteurer und Abstinenzler unter Euch sollten per Karte oder Brief die Frage beantworten können, wer als (heute noch mitmischender) Erfinder von „Das Schwarze Auge“ gilt. Kleiner unerlaubter Tip: Fragt Euren Buchhändler doch mal nach dem Autor von „Der Scharlatan“. Die erfahrenen und volljährigen Suffköpfe müssen uns statt dessen einfach eine Fotokopie ihres Ausweises schicken – aber zusammen mit einem Bierdeckel ihres Lieblingssafes! Im übrigen torkelt alles seinen gewohnten Gang, sprich, die glücklichen Gewinner werden demnächst in die Ruhmeshalle befördert. Und genau dort laugern jetzt bereits ein paar frischgebackene Trading Cards-Besitzer herum; wer's nicht glaubt, muß selber nachschauen! (jn)

**Joker Verlag
„Stromausfall“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn**

AVENTURIEN

Aufmachung: 91%
Lesereiz: 85%
Besonderes: Wenn dieses Buch mal nicht insgesamt was Besonderes ist!
Preis: 89,- DM
Bezug: Fantasy Productions
Postfach 1416
40674 Erkrath

BIERSPIEL

Spielmaterial: 74%
Spielregeln: 80%
Spielreiz: 79%
Besonderes: Nur für Volljährige ohne Leberschaden!
Preis: ca. 15,- DM (direkt beim Hersteller; im hiesigen Import dürfte es wesentlich teurer sein)
Bezug: Miko Products
P.O. Box 288
NL-3430 AG Nieuwegein
Netherlands

COIN-OP



Während Ihr faul auf dem Balkon, am Strand oder Badeseen gelegen seid, haben wir uns mal wieder in der Spielhalle für Euch abgerackert – damit Ihr wißt, was mit dem vom Urlaub verbliebenen Münzgeld zu tun ist!

CYBER CYCLES

Weniger kann ja oft mehr sein, was vor allem für die Fans von nur zwei Rädern gilt – ihnen hat die Edelschmiede Namco nach all den vielen Autorennen der letzten Monate endlich wieder einen Biker-Simulator spendiert. Und hier glüht wahrlich der Ofen, wenn man mit einem der drei Feuerstühle durch wunderschöne Landschaften oder glitzernde Großstädte heizt. Wer bei den wilden Verfolgungsjagden nicht jeden Moment konzentriert bei der Sache ist, der kriegt den Asphalt dank Hydraulik in seiner ganzen Härte zu spüren. Unterstützt wird die sagenhaft schnelle und perfekt animierte Polygongrafik noch durch wechselnde Kamera-Blickwinkel, wobei die klasse gestylten Motorradsitze und -lenker höchst realistischen Fahrspaß vermitteln. Der Sound stimmt auch, schwingt Euch also getrost mal auf so einen „Reiskocher“ und flitzt der aufgehenden Sonne entgegen.

THEATRE OF MAGIC

Von den rasenden Rädern zur silbernen Kugel: Nachdem David Copperfield bereits seiner Schlaudia magisch den Kopf verdreht hat, will nun Williams mit derselben Masche Deutschlands Pinballer bezaubern. Kein Wunder also, daß man hier ein paar echte Kunststückchen zu vollbringen hat, um Punkte einzufahren: Zum einen wäre da der sogenannte „magische Koffer“, der nach drei Treffern zu rotieren beginnt und beim vierten die Kugel verschwinden läßt. Doch auch der Spiegel ist nicht übel, täuscht er doch die Existenz von zwei Bällen vor, während ein Zauber-Ring die Murmel auf ganz unvorhergesehene Bahnen lenken kann. Wer all die Movie-Flipper der jüngsten Zeit nicht mehr sehen kann, der findet also in diesem Theater ein wirklich bühnenreifes Groschengrab, zumal auch Sound und Gimmicks zu gefallen wissen.



NO FEAR

Williams beschäftigt jedoch offenbar nicht nur Hexenmeister, sondern auch Fit-for-Fun-Aktivisten – sonst wären sicher nicht Extremsportarten wie z.B. Freeclimbing, Rennfahren oder Wasserski das Thema dieses Flipperneulings. So aber muß die arme Kugel schon mal über Schluchten springen und durch den Magnetbeschleuniger jagen; wobei Skully (eine Art Trainer-Totenschädel) Spielanweisungen in glasklarer deutscher Sprachausgabe zum besten gibt. Drei Paddles, Skill Shot, Multibälle und einige andere Extra-Gags wie Kick Backs oder Tube Shots runden diesen rasanten Flipper ab; da kann man eigentlich nur noch Hals- und Beinbruch wünschen.

ARCADE UNTER ARKADEN III

Ach, Ihr wart noch gar nicht auf Reisen? Um so besser, denn dann kommt der zweite Teil unseres Urlauber-Specials ja gerade recht – schließlich ist das Zocken unter fremden Sternen erstens meist erheblich billiger und zweitens

häufig nicht altersbegrenzt. An erster Stelle wäre in diesem Sinne der spektakuläre, im Ausland schon fahrbereite Panzersimulator **Desert Tank**

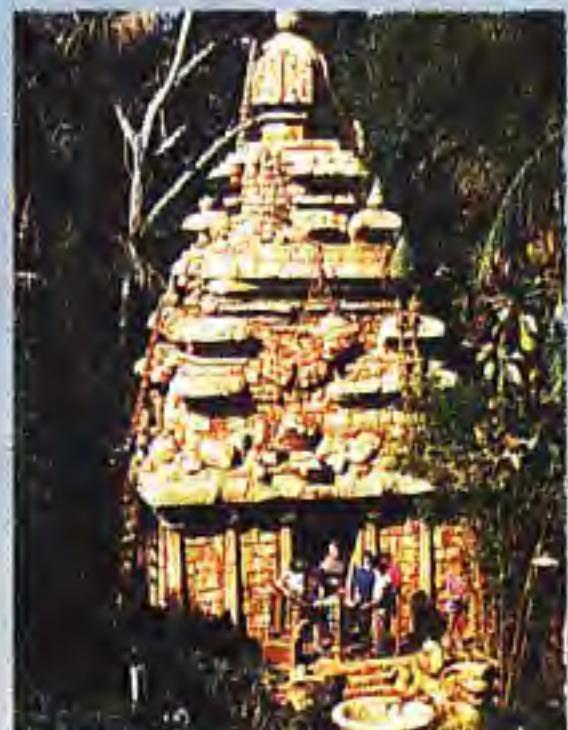


von Sega zu nennen, mit dem man noch mal die Golfkriegs-Wüste plattwalzen kann. Die Polygongrafik haut hier wirklich den stärksten Leo (-Fahrer) um; wird sie doch von den genialen „Daytona“-Chips berechnet. Fazit: Trotz der im Thema begründeten moralischen Bedenken sicher eine der besten Maschinen, die man zur Zeit finden kann! Ein echtes Kuriosum ist dagegen Taitos **Real Puncher**, der



neben einem herkömmlichen Boxspiel die Möglichkeit bietet, seinen Kumpels und Verwandten virtuell eins auf die Mütze zu geben. Zu diesem Zweck nimmt eine am Gerät befestigte Videokamera das Konterfei des „Opfers“ auf und zeigt es in digitalisierter Form auf dem Screen. Schlägt man nun mit den Boxhandschuhen zu, verformt sich die Physiognomie in alle Richtungen – also wunderbarer Aggressionsabbau mit Intimfeinden oder lästigen Urlaubsbekanntschaften. Zumal Cyber-Masochisten so natürlich auch ihr eigenes Outfit zertrümmern dürfen.

Freizeit-Pariser sollten in diesen Tagen unbedingt einen Abstecher nach Euro Disney wagen, denn dort wartet mit dem Action-Ritt **Space Mountain** die allerneueste Attraktion: Man lässt sich ins Weltall schießen, um in bisher nicht gekanntem Realismus Milchstraßen und ferne Planeten zu erkunden. Im kalifornischen Disneyland (Los Angeles) gibt es so was schon länger; neu ist hier dagegen das extrem aufwendige **Indiana Jones Adventure**. Neben irren Fahrten



durch verborgene Schatzkammern und Todestempel kann man dabei am eigenen Leib erfahren, warum Indy angesichts von tausend Schlangen die Knie zittern...

Doch auch in heimischen Gefilden gibt es tolle Nervenkitzel zu entdecken: Besucher der Babelsberg-Studiotour (bei Berlin) könnenwahlweise beim **Devil's Mine Ride** durch ein computeranimiertes Grusel-Bergwerk oder als menschliche Silberkugel durch den **Futuro-Flipper Cosmic Pinball** jagen. Die



gemeine, aber sensationell gute Hydraulik schlägt hier so manche Achterbahnhaltung, und für perfekte Animationen sorgen Silicon Graphics-Rechner. Der Tip ist übrigens auch für bereits vom Urlaub Heimgekehrte noch heiß, wozu gibt es schließlich diese preiswerten Wochenend-Tickets der Bundesbahn?! (Manuel Semino)



Die volle Packung Joker:

Ab 29. September wieder monatlich!

Ihr wollt endlich wieder alle vier Wochen die volle Ration an coolen Tests und heißen Previews? Ihr wollt Specials und Preis-ausschreiben vom Feinsten sowie Cheats, Tips und Lösungen satt? Und außerdem wollt Ihr jeden Monat einen dicken Sonderteil, prall gefüllt mit dem neuesten Multimedia-Stoff für Euren Amiga? Sollt Ihr haben!

Denn was für die nächste Ausgabe auf dem Plan steht, kann sich wahrlich sehen lassen: Da warten Tests zu Großereignissen wie **NBA JAM TOURNAMENT EDITION**, **PINBALL MANIA** oder **DUNGEON MASTER 2**, wir schicken Euch durch die Gemäuer der **SWITCHWORLD**, lassen bei **POLE POSITION** die Teamchefs der Formel 1 aus der Box und schicken Strategen an die **FRONTLINES**. Im **AMIGA CD-JOKER** werden die Silberversionen von aufgebohrten Klassikern wie **SYNDICATE** und **SPEEDBALL II** auf Euch warten, genau wie eine ausführliche Vorstellung des **FX32**, das Eure Konsole zum vollwertigen A1200 machen kann. Für den 1200er wird es noch ein umfangreiches **AUFRÜST-SPECIAL** zu Floppies, Festplatten und Streamer geben, und last not least berichtet Dr. Freak brandaktuell über **CD-IDENTFÄLSCHUNGEN**!

Wer glaubt, daß er diese Überdosis an Tests, News, Facts und Entertainment verkraftet, der holt sich die Joker-Dröhnung ab 29. September rezeptfrei am Kiosk – wer ohnehin bereits süchtig ist, greift zum Abo, wo er seinen Stoff schneller, preiswerter und samt einer Topprämie bekommt. Have Fun!

BEZUGSQUELLEN

Bachler Computersoftware Blücherstraße 24 Postfach 1113 46397 Bocholt Tel.: 02871/183088	Joysoft Aachener Str. 1004 50858 Köln Tel.: 0221/9486100
Bomien Am Südpark 12 65451 Kelsterbach Tel.: 06107/76060	Kingsoft Griner Weg 29 52070 Aachen Tel.: 0241/152051
Cosmos Kunkelstr. 125 41063 Mönchengladbach Tel.: 02161/92740	Rushware Bruchweg 128-132 41564 Kaarst Tel.: 02131/6070
GTI Zimmersmühlenweg 73 61440 Oberursel Tel.: 06171/85934	Wial Versand Liegnitzerstraße 13 82194 Gröbenzell Tel.: 08142/8273

INSERENTENVERZEICHNIS

1 x 1 Computer	34, 35	Joysoft	73
Acclaim	21	Lili Laserdruck	53
Attic	19	Mallander	2, 9
Bachler	91	Media Point	28
Bergler	89	Micronik	43
Black Legend	39, 65	Mirox	6
Computer Center Bocholt	10, 11	M-Tec	25, 27, 29, 31
Computer Heidenau	55	Okay Soft	91
Computer Schneider	31	Pawlowski	111, 112
Data House	55	Quicksoft	6
DCE	15	Sparschwein	95
Grothe	91	Vesalia	76, 77
HP Computer	95	Wial	81
ICP	71		
Impuls Mailorder	59	Poster:	
Joker Verlag	26, 37, 49, 61, 67, 71, 85, 103	Poster:	
		Gametek	
		MicroProse	

